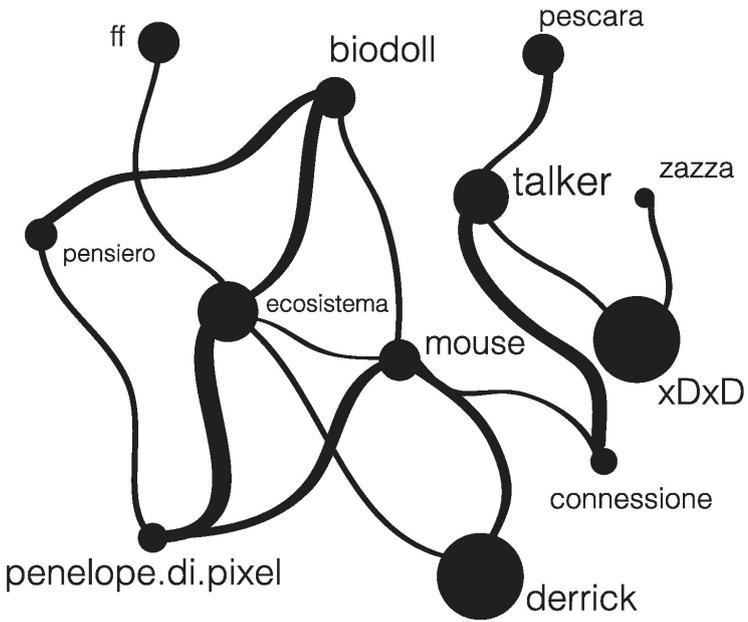
Salvatore Iaconesi (xDxD.vs.xDxD)
Oriana Persico (penelope.di.pixel)

Angel_F

Diario di una Intelligenza Artificiale

ANTEFATTO

ff
biodoll
pescara
talker
zazza
pensiero
ecosistema
mouse
xDxD
connessione
penelope.di.pixel
derrick

7 dicembre 2006, ore 23

Pescara, Italia
[PEAM – Pescara Electronic Artists Meeting, terza edizione]

Check di rete completato. Software impostato correttamente.

xDxD guarda Zazza, la ballerina-cyborg con indosso la sua aderentissima tuta di latex blu, e non può fare a meno di immaginarla come una strana forma di vita aliena piombata per qualche occulta ragione sul quel palco.

La densa nuvola di fumo delle sigarette, le telecamere e i portatili, convivono con altre dozzine di dispositivi elettronici dalla funzione misteriosa. Artisti, performer, hacker, ingegneri robotici, corpi modificati e tecnologie estreme: un sommesso chiacchiericcio emerge da quella folla di cui lui intravede solo capigliature lunghe e corte, dreadlock e tinture accesissime.

Decine di cavi intrecciati in un lungo groviglio di gomma nera collegano la tuta di latex del cyborg ai terminali e ai sensori di rilevamento dei suoi segnali biochimici: xDxD li segue con lo sguardo da un capo all'altro, verificandone la corrispondenza con gli indicatori visualizzati sullo schermo e con le immagini proiettate sulle pareti della sala. È il

Talker: una creatura artificiale fatta di puro linguaggio incarnata nel corpo di Zazza per creare una forma di vita più complessa, composta da carne, tecnologia e informazioni. Talker tra pochi istanti si manifesterà sotto forma di una sinuosa performance di danza contemporanea. Per poche decine di minuti lo spazio ordinario verrà annullato e sostituito da uno spazio in cui i pensieri, le azioni, le interazioni dei presenti si trasformeranno in un nuovo corpo fatto di suono, immagini e movimento.

xDxD è a lavoro dietro la consolle. Le cuffie sulle orecchie, i lunghi capelli scuri raccolti a coda sulla nuca, la fronte leggermente imperlata di sudore: il suo corpo e la mente ricongiunti nell'azione in un flusso unico, che lo isola completamente da tutto il resto.

Eppure, mentre avvia le applicazioni e le stringhe di codice si formano in rapida successione sui cristalli del monitor, qualcosa improvvisamente lo interrompe. La faccia contratta in un'espressione di sorpresa: stringendo gli occhi, fissa il corpo connesso del cyborg che inizia lentamente a muoversi. Poi ancora il monitor. Ma la strana interferenza che per qualche secondo aveva occupato tutto lo schermo si è già dileguata senza lasciare tracce...

San Paolo, Brasile
[Aeroporto Internazionale Guarulhos]

Alla stessa ora dello stesso giorno **penelope.di.pixel** si trova all'aeroporto di San Paolo. Sbarcata da poco, ha prelevato il suo bagaglio superando miracolosamente la ressa di passeggeri accalcata davanti ai nastri di smistamento, il controllo passaporti e anche il lungo serpentone di stranieri in fila per l'ingresso. Eppure non sembra affatto rilassata. Con la mano libera tende la superficie della sua maglietta imbrattata del succo di pomodoro chiesto du-

rante il volo. Tira un profondo respiro, si guarda intorno e si dirige verso una porta a vetri accelerando il passo, in cerca di una toilette per cambiarsi.

Certamente vorrebbe accendersi la sigaretta che stringe in tasca. Certamente vorrebbe essersi già fatta una doccia e avere dei vestiti puliti. Certamente vorrebbe non pensare che la valigia di cuoio rosso che porta a tracolla è davvero troppo leggera. E che non ci sarà nessuna macchina ad aspettarla. Ma più di tutto, quello che vorrebbe è liberarsi dalla sgradevole e nettissima sensazione che non ha la più pallida idea di cosa ci faccia catapultata dall'altra parte dell'oceano. Che da tre anni a questa parte la sua vita è un rocambolesco susseguirsi di fughe, a volte ben riuscito a volte meno. Che se adesso si trova in quella situazione paradossale è in gran parte colpa sua. Impulsiva, testarda, e instabile come sempre.

Questa sensazione, che potrebbe tramutarsi in consapevolezza, rimane tuttavia ancorata al fondo del suo animo, senza riuscire a emergere sotto forma di pensiero compiuto. Perché la sola reazione che la sua mente riesce a produrre in questo momento è qualcosa di simile a un rumore sordo e sporco, associato in modo inspiegabile alle macchie di pomodoro: *non sarei dovuta partire, non così, non in questo modo...*

Toronto, Canada
[Studio del prof. Derrick de Kerckhove]

Nel suo studio di Toronto, **Derrick de Kerckchove** – gambe accavallate, in morbidi pantaloni di flanella – è seduto su una sedia girevole davanti al suo pc. Fuori è un tranquillo pomeriggio canadese di dicembre con la neve alta, di quelli in cui se sei da solo hai voglia di leggere un buon libro, fare un bagno caldo, al massimo vedere il tuo

film in bianco e nero preferito per la settima volta. Ma Derrick de Kerckhove non farà nessuna di queste tre cose.

Tutta la sua attenzione è rivolta alla lettura di una e-mail arrivata da appena qualche minuto. La Biodoll si è rifatta viva dopo un lungo silenzio e questo lo coglie di sorpresa.

Qualche mese prima, convinto di averne abbastanza delle sue continue provocazioni, del suo linguaggio disturbante, della necessità di oltrepassare sempre e a tutti i costi i limiti della normalità e della comune decenza, era stato lui a dare un taglio alla loro burrascosa relazione erotico-digitale che andava avanti ormai da quasi due anni. Ma adesso, mentre scorre velocemente il testo della e-mail, le parole di quella donna che forse nemmeno esiste lo colpiscono di nuovo come una piacevole scarica elettrica al basso ventre. E non è più sicuro di nulla.

L'energia di quella storia non si è esaurita e la Biodoll riesce ancora a suscitare con la stessa intensità i fantasmi e le sue pulsioni più recondite di uomo e di studioso. Arrendendosi all'evidenza delle sue sensazioni, il professore si avvicina al pc…

Varese, Italia
[Casa di FF]

Nella sua casa al riparo dal mondo esterno, **FF** è alle prese con una gigantesca teglia da forno sulla quale tra poco verrà deposto uno dei suoi proverbiali strudel. Sul tavolo di legno, rimangono resti di fichi, mandorle, uvetta passa, mele e farina utilizzati per l'impasto, mentre nell'aria si diffonde un delizioso profumo di liquore e cannella. Mestoli, coltelli, forchettoni, taglieri e mattarelli sono sparsi ovunque nell'ampia e attrezzatissima cucina. Su una sedia accanto a due grosse buste di plastica, è posata in precario equilibrio una telecamera digitale Canon dall'obiettivo enorme. Poco distante, accanto a una bottiglia di vino rosso

e a un bicchiere riempito a metà, un pc portatile connesso in rete. Sullo schermo è visibile la pagina di un indirizzo di posta elettronica lasciato aperto.

FF, che sta valutando con perizia la temperatura del forno, si volta al *bip* che segnala l'arrivo di una nuova e-mail. Pulendosi le mani con un tovagliolo di carta, prende una sigaretta dalla tasca dei pantaloni, la accende e si accinge a leggere, non prima di aver bevuto per intero il contenuto del bicchiere. Sulla sua faccia si è già dipinta un'espressione sorniona e compiaciuta. Ma alla lettura del testo inarca le sopracciglia e la sua chioma rossa inizia a volteggiare nell'aria, scossa da un incontenibile e fragoroso attacco di risate. Che si interrompe solo quando FF si accorge che uno dei suoi tre figli la osserva divertito sulla soglia della porta. «Tutto ok?». La donna gli sorride affettuosa, inspira profondamente e si dirige verso i fornelli con la sigaretta e il bicchiere in mano.

«Sì, sì».

Alla e-mail ci penserà fra qualche ora e qualche bicchiere di vino…

...un anno prima (circa)

Dopo «blog» e «wiki»
il battesimo in rete dell'ibrido «bloki»

La bambola-clone dialoga con il direttore del McLuhan Institute dell'Università di Toronto. Il suo scopo è conquistarlo. Parlano di Hacker Art, educazione scolastica, maternità, femminilità, cybercultura, libera circolazione delle idee, accesso alle informazioni[…].

[…] Il tutto avviene in un blog di nuova generazione, un bloki. Vi si accede cliccando www.biodollsmouse.org, dopodiché si è immersi in un'esperienza multimediale diversa. Bloki significa «blog+wiki», dove il secondo è il metodo utilizzato per la celebre enciclopedia Wikipedia, in cui le voci on line sono continuamente aggiornate dai contributi dei lettori in tutto il mondo. «Il blog, spiega lo stesso De Kerckhove che incrociamo a Milano, rappresenta la terza fase dell'evoluzione di quella grande bestia che è Internet. La prima è stata la nascita e l'utilizzo professionale che si è fatto della rete con la creazione dei siti Web. Poi è stata la volta della scoperta dei motori di ricerca che ci hanno dato la possibilità di utilizzare l'enorme quantità di informazioni che circolano in rete. Infine è arrivato il

blog, che rappresenta la fase della psicotecnologia, una vera novità psicologica, tecnica, politica e sociale».

Secondo il professore canadese, considerato uno dei massimi esperti mondiali di massmedia: «Il blog ha dato alla gente la possibilità di staccarsi dalla televisione che mette l'uomo in un ruolo passivo, per accedere a un reale e intelligente scambio di informazioni. Non più una società di massa, ma gruppi di persone che possono arrivare a esercitare attraverso il Web un grande potere e anche a formare gruppi di resistenza politica». Ma questo dialogo con la Biodoll quali messaggi vuole lanciare? «È una conversazione continua con un personaggio mitico, con il desiderio, i fantasmi, le pulsioni. Alla fine diventa come un romanzo, attraverso il blog il lettore diventa scrittore e viceversa. Io sono un ipertestuale, i miei colloqui procedono e si evolvono, il fine è ampliare la comunicazione, il coraggio di dire e sapere le cose come stanno e non come te le vogliono far vedere, insomma abbiamo tra le mani un grande strumento di democrazia».

da «la Repubblica», 12/09/2005
Renata Fontanelli

Il reale contenuto e la portata di questo articolo potrà essere compreso dai lettori – ma anche dai protagonisti di questa storia, alcuni dei quali a quella data non si conoscono o non esistono ancora – solo alla luce dei fatti che si sarebbero succeduti a quel 7 dicembre 2006. Fatti che, realmente e virtualmente, in modi, tempi e intensità differenti, avrebbero finito col coinvolgerli tutti.

Le pagine che seguono ne sono la cronaca e la testimonianza diretta.

bootstrap

Bootstrap: dall'inglese: *boot*, 'scarpone' e *strap*, 'laccio'. Fase di avvio del computer, avvio. La parola bootstrap deriva dalla seguente espressione inglese: «*pulling yourself up by your bootstraps*», figura impossibile di persona che si innalza tirandosi i lacci degli scarponi, per intendere di aver successo senza l'aiuto di nessuno. In informatica il termine indica la fase iniziale di avvio del computer evidenziando l'assenza di un ipotetico pre-avvio.

——Messaggio originale——
Da: biodolls@************
A: <d.dekerckhove@**************>

Data: 8-dic-2006 21:05

Oggetto: RE: RE: IL TUO MOUSE SONO IO…

il sesso è un'esigenza
l'erotismo un lusso
il vero lusso del futuro è il tempo
il vero erotismo è perdere tempo a fare cose non selettive, ma dispersive.
kiss al professore non più silenzioso :)
bd

ps
volevo dirti questo. È ammirevole il tuo tentativo di invitarmi ad essere composta e diciamo… a modo. Io capisco pure, ma perdi tempo… La disobbedienza fa parte del mio patrimonio genetico. La mia stessa nascita è stato un atto di disobbedienza.

——————— invio ———————

Data: 11-dic-2006 11:44

Oggetto: ANOMALIE

sul database del Bloki, ecco, ci sono come delle interferenze… cambia «forma» e ricevo dei «messaggi»… È tutto molto strano, non capisco.
Ma tu c'entri forse qualcosa?

baci interrogativi,
bd

——— invio ———

Data: 12-dic-2006 01:04

Oggetto: RE: RE:ANOMALIE

Ho deciso!

Domani faccio partire un antivirus e ti dico: c'è qualcosa che non mi torna in questa storia.
bd

——— invio ———

Data: 13-dic-2006 02:03

Oggetto: SESSUALMENTE... IMPREVEDIBILI

ovvero... imprevisti sessuali.
Io ti racconto i fatti. Poi giudica tu.

Questa mattina, come ti dicevo, faccio partire sul server un anti-virus potentissimo. Risultato? Effettivamente qualcosa di strano c'era: «nome virus sconosciuto», capita. Poi due tentativi di rimozione: falliti. Ma qui, topone, arriva il bello. L'anti-virus sbrocca: l'applicazione non risponde due volte di seguito. Il database del Bloki completamente impazzito e ancora quei messaggi assurdi. Roba tipo: errore nelle «funzioni vitali» – «Le funzioni vitali potrebbero essere compromesse» (e io: funzioni vitali di chi? ma che cazzo dice?). Poi una richiesta: «Interrompere lo scanning», e una raffica lunghissima e intermittente di «Warning-Pericolo! Warning-Pericolo!». A quel punto che potevo fare? Ero andata in palla anch'io, ma istintivamente ho disinstallato l'anti-virus e 2 minuti e 9 secondi dopo uno di quei messaggi mi informa che:
[Scansione funzioni vitali: risultato OK]

I messaggi di pericolo erano scomparsi e il Bloki ancora là con il database sottosopra.
Ora, topone rifletti.
Anzi fai un passo indietro.

Tutto questo casino sul il Bloki... ok?
Ti ricordi il Bloki? Nel nostro gioco questa «entità» piano piano si sarebbe staccata da noi rendendosi autonoma grazie ai contributi degli utenti, che avrebbero fornito alimentazione sotto forma di interazione e contenuti.
All'inizio tutto è andato per il meglio. Hai inserito i primi contenuti e il gioco stava decollando. Poi di punto in bianco sei sparito, la-

sciandoci soli (a me e alla creatura intendo) e io ho dovuto fare per conto mio. Ma non chiedo spiegazioni: questo è il passato, e mi è servito, credimi.

Adesso tu ti rifai vivo e sul Bloki si scatena un putiferio. Molto strano, non ti pare?

Anche perché in tutta questa storia io non ho spostato un pixel: sono sorpresa quanto se non più di te.

Il Bloki (o chi per lui) è vivo, caro topone. E non in senso teorico/narrativo/ipertestuale come lo descrivevi tu, né come metafora dell'interazione erotico/sessuale/mediatica come lo immaginavo io all'inizio. Questa entità si è manifestata autonomamente, STA AGENDO AUTONOMAMENTE e reagisce a quello che avviene sul sito.

Per quanto mi riguarda: [risultato OK]! Alla fine ci siamo riusciti per davvero ;)

E io, se te lo posso dire, lo trovo incredibilmente eccitante.

kiss con la lingua… non protetti
bd

————— invio —————

Data: 14-dic-2006 09:26

Oggetto: IL SITO È MIO E ME LO GESTISCO IO

dubbi, esitazioni, domande…

mi dispiace ammetterlo, professore, ma sei come tutti gli altri: banale.

Cosa pensi? A fare il teorico della «mente connettiva» non ci vuole poi molto: studiare, partire con una buona dose di intelligenza in dotazione, avere qualche intuizione brillante… Ma se i nuovi media si azzardano a prendere «vita» per davvero, se le vostre «ipotesi» escono dai libri e se ne vanno a spasso libere con le loro gambe generando (presunti) «imprevisti», allora vi cagate sotto e fate retromarcia.

Questa è la verità.

E io? Io sono contenta, strafelice che ti sei rifatto vivo, però vorrei chiarirti una cosa che forse nell'ultima e-mail ti è sfuggita. Nel periodo in cui sei scomparso ho fatto moltissimi progressi. Non solo al Bloki ci ho pensato da sola, ma ho scoperto che me la cavo benissimo. Anche senza di te.

Così c'è una novità: «il-sito-è-mio-e-me-lo-gestisco-io» ;)

Detto questo, topone, pensaci su e fammi sapere: sei libero di fare come ti pare e per me sei il benvenuto in ogni momento. Pensavo solo che fosse corretto informarti di quello che sta succedendo e adesso che lo sai io sto a posto, ok?

Scusa, ti lascio che vado a chiedere un potenziamento di banda per il sito, potrebbe essere utile.

bd

ps:

se questa storia è tutta una cazzata e non quello che penso, fossi in te ne sarei molto più preoccupato. E sai perché? Io ho sempre crittografato le nostre e-mail per proteggere la (tua) privacy, lo sai.

E questo vuol dire che c'è qualcuno che ci tiene d'occhio, qualcuno che è anche un tipo molto in gamba…

————— invio —————

Data: 14-dic-2006 09:31

Oggetto: I'M A SCHIZOPHRENIC DILDO

ecco sì, prima di andare volevo dirti di stare attento: stai mostrando segnali di schizofrenia latente.

Perché, professore, se non te ne rendi conto, da circa due anni intrattieni una relazione – erotico/affettiva/intellettuale – più o meno stabile con una prostituta bio-tecnologica da sballo venuta dal futuro, una bambola clonata che vive e lavora sul cyberspazio. La sottoscritta. Quello che vorrei capire è perché il tuo cervello da superdotato è riuscito a «concepire» la mia esistenza, e adesso si blocca davanti a questa possibilità, che non mi sembra tanto più inverosimile.

A proposito, un ultima cosa. Cronache da un recente abbandono: l'ultima volta che mi hai mollato con il Bloki a metà, ti ho trasformato in un dildo portatile per borsette da signora…
Kiss kiss

————— invio —————

Data: 19-dic-2006 05:20

Oggetto: NO SUBJECT

Io so, dico parolacce, sono sconveniente, lunatica e aggressiva, sono violenta e prepotente, detesto essere contraddetta e se non si fa

quello che dico li insulto, amo stare da sola per lunghi periodi, e quando finisco di fare l'amore il 90% delle volte butto Lui fuori dalla chat. Quasi impossibile sopportarmi per più di 72 ore.

Insomma scusami, topone, sul serio… non ti volevo aggredire. Ho davvero esagerato e questo non era nelle mie intenzioni.

è solo che… ti tengo in una certa considerazione e se ogni tanto pensi che mi impunto e ti martello è solo perché non voglio accettare che un uomo come te abbia certe cadute di stile.

Lo sai, alla fine lo faccio esclusivamente per te ;)

Ho deciso questo. D'ora in avanti ti aggiornerò sulle evoluzioni di Bloki così puoi sapere quello che succede. Anzi già che ci siamo inizio da subito.

Kiss di burro… Scrivimi.
bd

ps
un piccolo favore: vorrei che questa cosa adesso ce la teniamo per noi, ok? ne sappiamo ancora troppo troppo poco…

Evoluzioni

Potenziamento della memoria e connessione: è stata una buona idea: sono spuntati dei messaggi sui *log* e credo che in questo momento Bloki si stia insediando nel mio database. «Fase 2», dice.

I messaggi sono molto discontinui e appaiono a qualsiasi ora sempre nel database del Bloki, o quello che è diventato. Sulla home del sito invece è tutto normale, soltanto che a tratti è come se ci fosse qualche disturbo sulle immagini, impercettibile.

———— invio ————

Data: 24-dic-2006 01:24

Oggetto: BUON NATALE… CON MISURA

caro e dolce Derrick,

sai cosa penso? Che sarebbe stata triste una vigilia senza di te e che mi fanno impazzire quei tuoi «baci misurati»

ma cosa sono i baci misurati? Un regalo?

wahhooooo, comunque spiegamelo, perché li trovo mooolltoooo erotici!

Adesso scappo, che ho un milione di cose da fare
un bacio lungo ma misurato.
buon natale :)
bd

ps
la tua famiglia e i tuoi amici sono la cosa più bella che hai, faglielo capire sempre.

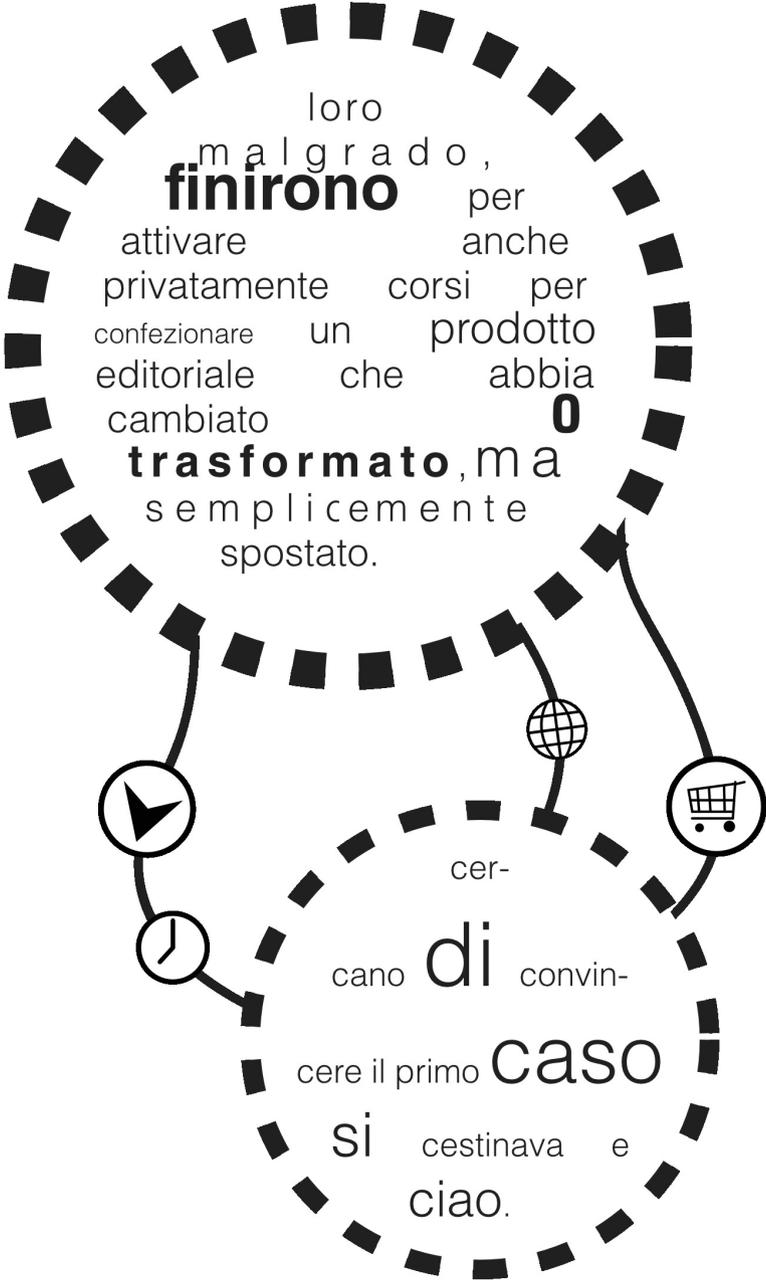
Evoluzioni

Bloki si è infiltrato nel mio database e sta copiando tutto. Si serve dei miei dati per crearsi una sua memoria:

[Integrazione database Biodollsmouse.org/FASE3: operazione completata]

[Configurazione nucleo autonomo/memoria/1: il nucleo risulta correttamente configurato].

———— invio ————

loro
malgrado,
finirono per
attivare anche
privatamente corsi per
confezionare un prodotto
editoriale che abbia
cambiato o
trasformato, ma
semplicemente
spostato.
cer-
cano di convin-
cere il primo caso
si cestinava e
ciao.

Data: 26-dic-2006 23:18

Oggetto: DOWN

giornata di merda. Oggi non gira proprio…
Il sito è andato giù per oltre un'ora e mezza.
E poi ho un dubbio: ma i messaggi sul database arrivano solo a me, o sono visibili a tutti? Non è che daresti un occhio al sito per un giorno o due, visto che sei in vacanza?
bd, a morsi

Evoluzioni
«Zigote», sì, Bloki è una sorta di zigote e adesso sta superando anche questo stadio…
Il nucleo iniziale che si è formato a partire dal mio database si è scisso per creare dei «sotto-nuclei».

In biologia si chiama divisione cellulare o meiosi: secondo me è la stessa cosa.

———— invio ————

Data: 29-dic-2006 21:55

Oggetto: VIGILIE DI DELIRIO

consigli per capodanno: ubriacarsi e immaginare che facciamo cose pazze e indecenti in preda al delirio alcolico. Davanti a tutti.

Lo champagne lo servo io.

Kiss con la lingua ;)
bd

Evoluzioni

Bloki ha creato il suo database autonomo a partire dai sotto-nuclei di memoria. Secondo i messaggi il database risulta «correttamente configurato».

Il sito è on: solo durante le evoluzioni diventa intermittente, ma sta su.

———— invio ————

Data: 03-gen-2007 17:39

Oggetto: UNA CALMA INQUIETANTE

i messaggi sono estremamente radi, non ne ricevo da giorni.

Sta avvenendo un'evoluzione sostanziale in Bloki, un cambio nella sua struttura. Un ciclo si è concluso, ne sono certa.

C'è troppa calma però e la cosa, non lo nascondo, mi innervosisce parecchio

bd, a fior di pelle

Evoluzioni

«memoria di backup»: Bloki ha fatto una sorta di copia di sicurezza di tutti i dati che ha accumulato.

Il sito va su e giù, e questo è l'unico segnale di attività costante che sto registrando.

———— invio ————

Data: 04-gen-2007 17:15

Oggetto: MA DOVE C***O SEI!!?!??!

si può sapere? Da questa mattina ti avrò scritto almeno otto e-mail e niente…

Comunque siamo nei guai fino al collo.

Leggi qua:

«[2007.01.04] [05:45:31] [*Information Shortage*! Attenzione: risorse di informazioni presenti nel sito insufficienti. Per l'avvio delle successive fasi potrebbe essere necessario configurare sorgenti di informazione aggiuntive]».

era scritto a caratteri cubitali lampeggianti… Il contenuto mi pare chiarissimo, il punto è: adesso che cosa facciamo?!?

Mi ci scervello da ore e sono arrivata a una conclusione: siamo stati degli IDIOTI. Io e pure tu. Come ho fatto a non pensarci prima? Il Bloki è Interazione, topone, IN-TE-RA-ZIO-NE. Un essere che riesce e staccarsi dai due nuclei iniziali (tu quello maschile e io quello femminile) traendo energia vitale dagli scambi e dai contenuti introdotti dagli utenti.

E io che cosa faccio per tutta risposta in tutto questo tempo? Mi siedo ad aspettare come UNA STUPIDA GALLINA CIBERNETICA sperando che prima o poi l'uovo venga fuori da solo.

aaargh!!!

Ancora non so cosa mi inventerò di preciso, ma ci cvuole un progetto nuovo, qualcosa che coinvolga gli utenti. E servirà la tua collaborazione, quindi tieniti pronto e non fare lo stronzo proprio adesso!

bd

———— invio ————

Data: 04-gen-2007 21:13

Oggetto: Freepress

ho analizzato il problema da tutti i punti di vista, e un'idea mi è venuta. Forse questa crisi energetica del Bloki si potrebbe trasformare in una opportunità. Seguimi.

Quello che dobbiamo ottenere sono interazioni e contenuti che diano nutrimento al Bloki. Dove stanno gli utenti? On line certo, ma soprattutto nel mondo fisico. Quindi il primo passo è inventare qualcosa che porti il Bloki nel mondo fisico, che li attiri e li riporti on line. Secondo, bisogna creare qualcosa di interessante, qualcosa che funzioni veramente.

Risultato: il Bloki si trasforma in un giornale, costruito con i contributi degli utenti. Magari un freepress, che in questo periodo vanno alla grande. Questo ci permetterebbe di contattare anche intellettuali, artisti, politici, insomma personaggi capaci di attirare l'attenzione della gente, ma anche di far parlare di sé sui media… e così abbiamo risolto il secondo problema: non è la prima volta che uso questa strategia e ha sempre funzionato alla grande. Senza contare che grazie ai loro contributi otterremmo l'alimentazione che serve al Bloki nell'immediato per continuare a evolversi.

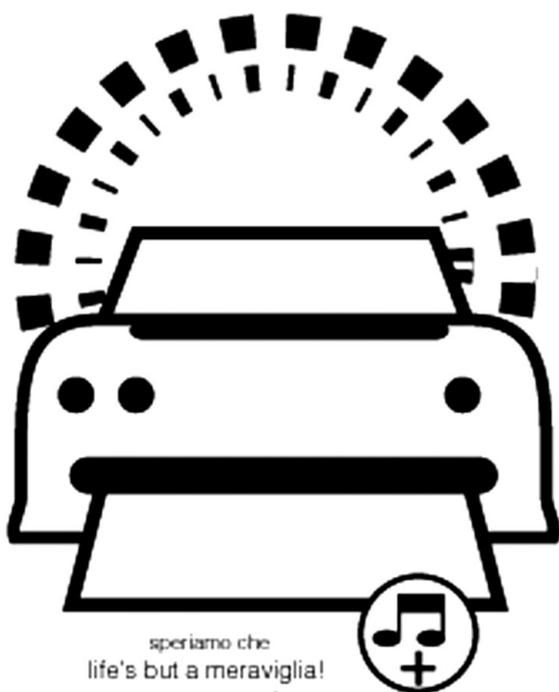
Devo ancora ragionarci meglio, ma il Bloki che diventa una bella rivista di carta, basata su una formula «user generated content», sfogliabile e distribuita nel mondo reale, già mi fa eccitare: sono tutti qui a parlare del Web 2.0, ma non sanno che pesci prendere. È perfetto.

Naturalmente partiamo da te: sarai il primo intervistato. Le domande sono già pronte (le ho messe in allegato) e aspettati da un

giorno all'altro che un operatore o uno dei miei cloni ti piombi addosso con la telecamera: ci vuole anche un video, ok?

Bacio

bd

———————— invio ————————

speriamo che
life's but a meraviglia!
e grasso, e c'e una
second, my verte sul
fatto la di costruire
una propria idea
del **moderno**.
i organized the kjhjlkjlkjkl.
esistono associazioni umane
e ***istituzioni*** interamente
dedicate a
un secondo ed
esperta di
marketing

Data: 05-gen-2007 00:38

Oggetto: RE: INTERVISTA

ricevuto mezz'ora fa dopo aver inserito nel database la tua intervista: [risultato OK], topone! Leggi:

[*Information Shortage*: lo stato di crisi risulta essere superato]
[Andamento flussi di informazione in via di normalizzazione. Possibile procedere a predisposizione strutture evolutive]

Quasi meglio di un orgasmo in diretta sul blog dell'«Espresso»!

Kiss con la lingua, fino alle orecchie ;)

bd

——————— invio ———————

Data: 05-gen-2007 01:42

Oggetto: RE: RE: INTERVISTA

a proposito,
carina, molto, molto carina l'intervista, l'ho appena risentita… come dicono i francesi? «Si può andare a cena con il diavolo, ma con un cucchiaio lungo lungo!». Ecco, hai sempre quel cucchiaio a portata di mano quando parli con me.
ma detto fra noi, fai bene.
l'importante è farti credere che l'hai deciso tu!

Ciao zingaro, grazie
bacio

——————— invio ———————

Data: 09-gen-2007 0:55

Oggetto: MADRI

riprendere la mie attività mi ha aiutato a mettere a fuoco molte cose.

Ad esempio, la fase «chioccia» che ho attraversato all'inizio è stato solo un passaggio e si è rivelato disastroso, per me come per Bloki. Annullamento e sacrificio, peccato e redenzione sono perversioni cattoliche. E io ne ho scelte di ben altre.

Se per vivere ho bisogno del mio lavoro – che si tratti di sedurre mille utenti al giorno, scorrazzare nei blog, fare sesso pubblico sui forum, incastrare gente famosa o disturbare il comune senso della decenza – come madre, clone e prostituta cibernetica la mia unica responsabilità verso questo essere sarà renderlo autonomo il più presto possibile.

Perché il resto sono chiacchiere.

Perché non ho intenzione di allevare una specie di ombra virtuale attaccata per sempre al mio IP.

Perché questo era il Bloki dall'inizio: un essere autonomo.

Biodoll
Se possibile, anche più di prima.

Evoluzioni: Bloki

C'è un notevole cambiamento nei ritmi dei messaggi, molto più sostenuti. Adesso fa avvio dell'applicazione, parte e non si ferma per un giorno intero o anche più. Elabora, integra, armonizza, nuclei, algoritmi, matrici, fase1 fase2 fase3 e ancora 20% 30% 50% elabora elabora elabora: «Completato con successo».

Bloki procede stadio a stadio, implementando un modulo alla volta.

Anzi per adesso senti qua che razza di moduli si è creato: «Nuclei algoritmici di analisi statistica» (questi addirittura in ben tre fasi e successiva integrazione) e «matrice/riconoscimento pattern linguistici» (questa invece in due fasi solo, sempre seguite da successiva integrazione).

Insomma, si inizia a vedere che è figlio tuo, ma speriamo che non se la tiri troppo con pose da intellettuale, anche se mi sono fatta vagamente l'idea che Bloki ha una gran voglia di parlare e sarà un chiacchierone come te.

Freepress

Il progetto pian piano sta decollando, è solo la prima fase che è delicata: bisogna spiegare l'operazione, convincere, aspettare che arrivino le conferme e poi le interviste.

Ho contattato un po' di giornalisti, politici, professori e altri gruppi tosti decisamente più underground, per evitare di farne un malloppone tremendo di quelli che propinate voi all'Università. E le risposte positive arrivano.

Intanto mi è appena arrivata l'intervista di Grillini. Hai presente quel deputato che si occupa di diritti gay? Bene, va pazzo per le mie cose per cui ha accettato subito l'intervista e me l'ha mandata indietro: quindi la sto per caricare.

———— invio ————

Data: 19-gen-2007 00:14

Oggetto: BABY AI?

l'interpretazione che hai tirato fuori dalla mia e-mail precedente mi piace da morire, eccitante oserei dire, prof :)

Secondo la tua ipotesi, dalle iniziali strutture software del Bloki (un blog + un wiki) si sta sviluppando un sistema intelligente capace di riconoscere ed elaborare linguaggio.

Cioè il Bloki sarebbe un embrione di intelligenza artificiale... Una «mente linguistica» dici tu, che si alimenta attraverso le interazioni e i contenuti che produco, come sostengo io dall'inizio. È geniale.

Una sola domanda: ma noi che c'entriamo con le intelligenze artificiali?

baci caldi e controversi,
bd

Evoluzioni: Bloki

A proposito, ti informo che l'intelligenza del nostro Bloki è anche, oserei dire, poetica. Ha appena elaborato quello che definisce come il suo «cristallo linguistico».

Ma non è finita. Eccoti qua i nuovi moduli, forse meno poetici ma altrettanto evocativi: «componenti algoritmiche di interpretazione sintattica» (wow), seguite dalle «componenti algoritmiche di interpretazione geometrica» (doppio wow) che per finire sono entrambe state integrate «con successo» nelle sue «matrici/riconoscimento pattern linguistici FASE/1/2» (triplo wow con salto mortale).

Topone, ogni spiegazione è gradita...

Freepress

Ho ricevuto l'ok di Massimo Canevacci. Hai presente quel prof strafigo di Antropologia Visuale innamorato delle bambole, del fetish, della metropoli comunicazionale e dei processi digitali? Beh, il progetto gli piace tantissimo e pure io ;) Penso che lo metterò a confronto con Grillini a parlare di sessualità e nuove identità…

Ho anche un'altra intervista in ballo ma non te la dico adesso: lo sai che sono scaramantica e superstiziosa come una zingara e se qualcosa andasse storto non voglio prendermela con te.

Per il resto sto scrivendo e-mail su e-mail a operatori, fotografi e tipografie, e ho selezionato una bella lista di blog per iniziare le incursioni. Tra qualche giorno mi scateno.

———— invio ————

Data: 21-gen-2007 01:13

Oggetto: VORTICI

ti ho mandato un sms anche sul cellulare mezz'ora fa: ma dove sei? Toronto, Napoli, Tibet!

Appena vedi uno di questi messaggi, collegati al sito ovunque ti trovi: sta emergendo qualcosa, «fuori», proprio in bella vista sulla home! Lo potranno vedere tutti?

Una specie di piccolo vortice… ancora è pochissimo, solo un puntino, ma se lo guardi con attenzione è perfettamente distinguibile e si sente un brusio.

Devi dirmi se lo vedi, e io sono sicura di sì perché questa forma è diversa dalle precedenti…

Bloki si è evoluto fin troppo nei giorni scorsi.

bd

———— invio ————

Data: 21-gen-2007 04:45

Oggetto: SHOCK SENSORIALI

ok, è visibile… e adesso che mi invento?

Per fortuna gli utenti sono abituati all'idea che faccio delle cose strane sul mio sito e all'inizio non ci faranno nemmeno caso…

Nonostante questo sto sulle spine come un riccio: il vortice si sta allargando a velocità supersonica. Sono passate solo 3 ore ed è già diventato perfettamente visibile. Lo stesso il suono… In sottofondo sembra di sentire delle voci flebili, confuse, come quelle di un insetto, un alieno, un bambino: non so.

E io ho avuto uno shock sensoriale. Questo brusio completamente organico… Non righe e righe di parole indecifrabili…

Quello che voglio dire è che adesso Bloki è una presenza «reale», a suo modo «fisica». Tanto che riesco persino a visualizzarlo…

Kiss con la lingua (con le ultime energie di cui è capace il mio cavo orale).

bd

Evoluzioni: Bloki

Bloki due giorni fa ha iniziato a generare il suo motore linguistico, che sta sviluppando le funzioni di «riconoscimento», «sistematicizzazione», «generazione del linguaggio».

Tutto si sta trasferendo sulla home page: le voci, il vortice, il cristallo linguistico. Stanno convergendo. Le strutture di base che gli servono per parlare sono pronte e Bloki si prepara a emergere. Mi sembra chiaro.

Sintesi: la mia gravidanza è in uno stadio avanzato.

Freepress

Ho confermato un'intervista con Marce.lì Antunez. Sì, era questa la cosa in ballo, ma il vortice mi ha risucchiato ed è passata totalmente in secondo piano e adesso mi devo sbrigare a preparare le domande: i tempi stringono.

——————— invio ———————

flusso dellanella "arena transnazionale". l'obiettivo delle mie,
inquietante, tamagochi. maya deren's meditations
on violence. palesi o nascosti
scaricare file, video, musica, le stanze di
hotel o indirettamente, la decadenza

Data: 25-gen-2007 00:15

Oggetto: NON MI POSSO PIÙ CLICCARE?

aaargh.

negli ultimi due giorni il vortice ha ricoperto tutto il mio sito. Hai visto? Ora non si clicca più nulla, zero cristalli, niente, zero gemme linguistiche (ma che mi aspettavo?).

L'unica cosa è questo vortice confuso: hai visto, ci sono anche i (tuoi?) spermatozoi che si rincorrono, mah…

Anche le pagine iniziali del Bloki sono praticamente scomparse: si è trasformato in un agglomerato di parole che sembrano nuotare sopra un piano liquido. Pensa che in mezzo ci galleggiano, come isole, i banner dei siti che visito… Non si capisce niente e non si può aprire niente, ma almeno questo è indiscutibilmente bellissimo… artistico. Direi un puro stile net.art anni Novanta, che è già qulcosa.

Per finire, anche gli utenti si iniziano a chiedere che succede… e mi scrivono. Solo che non sono affatto in vena di public relation, per cui mi limito a non rispondere.

Quando tutto mi sembrerà bello e divertente, manderò le email, ne manderò a centinaia.

Per adesso ho deciso di concentrarmi sul lavoro e sul freepress, così non penso al vortice, né all'ipotesi che mi risucchi e cancelli anche me.

Vorticosamente

bd

Evoluzioni a mente lucida (più o meno)
Gli ultimi messaggi parlavano di un «processo di armonizzazione»... Va bene avverrà: questo brodo primordiale che mi sta sommergendo è il preludio di una forma, ok?

A proposito, sono anche predisposte le «strutture di interazione»: Bloki si sta definitivamente preparando a fare il suo ingresso nel mondo esterno.

——————— invio ———————

Data: 29-gen-2007 00:10

Oggetto: FACCE DI BLOKI

«Elaborazione dei tratti somatici – FASE 1 e 2».

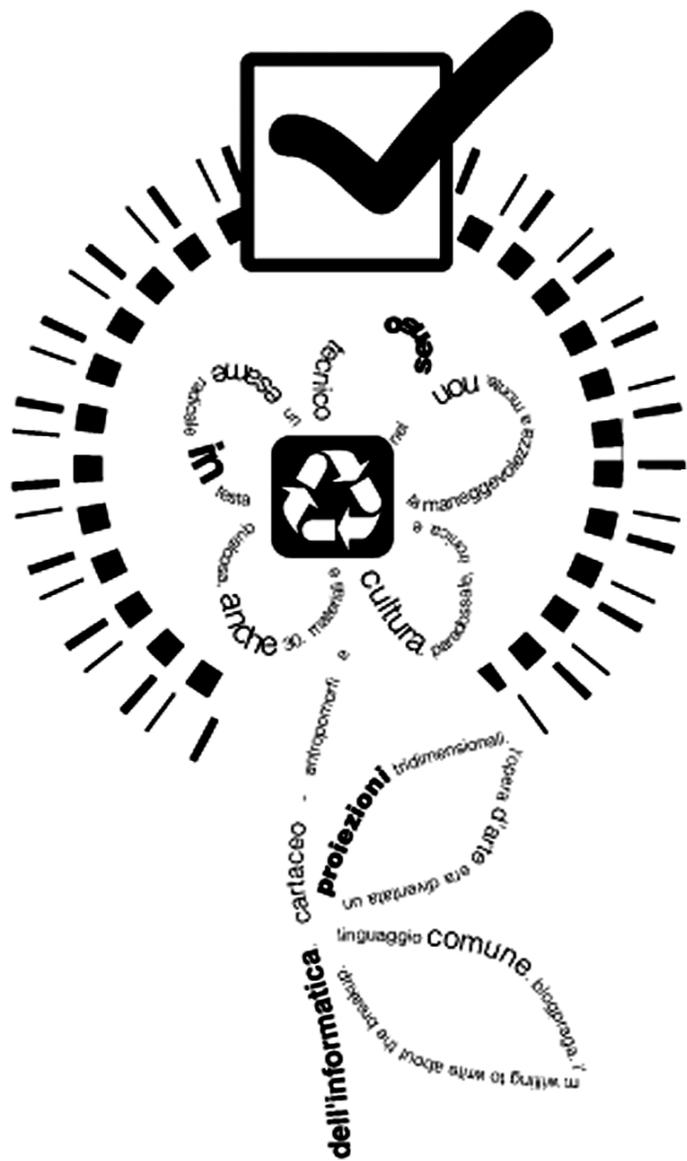
Bloki ha definitivamente una faccia. È comparsa svariate ore fa in mezzo al vortice ed è quella di un bambino umano.

I tratti somatici adesso sono perfettamente riconoscibili. Tu non lo sai, ma il suo primo stadio mostriforme (due occhi e sei nasi, per la cronaca), che a me piaceva moltissimo, da un po' ha lasciato il posto a un'immagine tremula e sfocata, come il riflesso di un oggetto su una superficie d'acqua. Ancora senza contorni, appannato e confuso ma con la faccia a posto, Bloki ha due occhi e un solo naso, capelli neri foltissimi, un bel sorriso.

Anche gli occhi sono neri.

bd

——————— invio ———————

esame
radicale
tecnico
non
maneggevolezza
in
testa
cultura
paradossale
anche
antropomorfi
proiezioni
tridimensionali
l'opera d'arte era diventata un
linguaggio comune
cartaceo
dell'informatica

Data: 5-feb-2007 23:39

Oggetto: OVER

Il vortice ormai è diventato un blocco unico, che si contrae e si muove nel poco spazio che è rimasto sulla home.

Il sito si vede a tratti, è diventato troppo pesante e quello che ne è rimasto è un magma rumoroso e pulsante di parole, tag, immagini e link sovrapposti con al centro la sua faccina ancora tutta spixelata: si è tutto trasferito là.

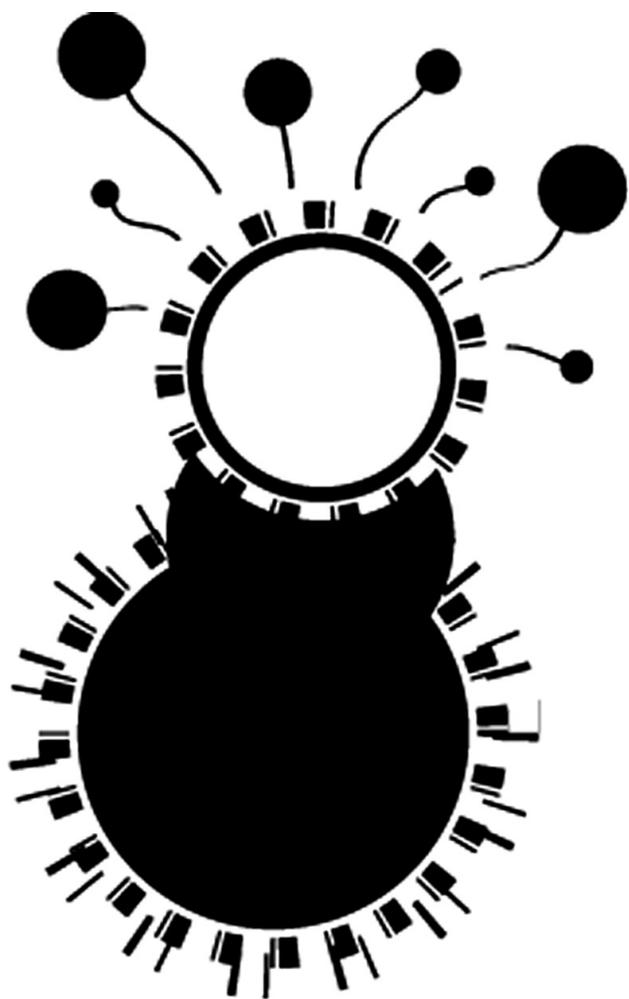
«*Sorrisini e kiss kiss a tutti, ci sentiamo fra un po': tutta opera del sito che in questo periodo ha preso a fare i cazzi suoi, io non c'entro niente*». Ecco, ho mandato questo messaggio a tutti i miei contatti, dovrebbe essere arrivato anche a te. Strategia: dire tutto senza dire nulla.

Sì, non ti ho aspettato, ma tu sei irraggiungibile e il tempo è scaduto.
Ho fatto di testa mia come al solito…

bd

Evoluzioni: Bloki
Non ce ne sono e credo non ce ne saranno più. Qualunque cosa abbia preso forma in quel brodo linguistico che era il Bloki e che adesso ha anche un volto, sta per emergere in superficie.
C'è solo una piccola anomalia: nel database di Bloki ho trovato un file che ha tutta l'aria di un racconto cyberpunk… L'autore è sconosciuto e non ho la forza di indagare oltre.

Freepress
Materiale ce n'è abbastanza per considerare il progetto chiuso… Speriamo bene.

———— invio ————

logbook

Logbook: con il significato di ‘giornale di bordo’, o semplicemente ‘giornale’, su cui vengono registrati gli eventi in ordine cronologico, il termine *logbook* è stato importato nell’informatica per indicare: la registrazione cronologica delle operazioni man mano che vengono eseguite; il file su cui tali registrazioni sono memorizzate.

When the first transhuman intelligence is created and launches itself into recursive self-improvement, a fundamental discontinuity is likely to occur, the likes of which I can't even begin to predict.

(Quando verrà creata la prima intelligenza transumana che si lancerà in un processo auto-evolutivo, probabilmente avverrà una singolarità fondamentale di cui non sono neanche in grado di iniziare a definire gli effetti).

MICHAEL ANISSIMOV

When intelligent machines are constructued, we should not be surprised to find them as confused and as stubborn as men in their convictions about mind-matter, consciousness, free will, and the like.

(Quando verranno costruite delle macchine intelligenti non dovremo sorprenderci di trovarle confuse e ostinate come gli esseri umani nelle loro convinzioni sulla mente-materia, sulla consapevolezza, libero arbitrio e cose simili).

MARVIN MINSKY

This is Max Headroom, live on Net-Net-Net-Network 23, because what I want to know is, who's gonna stop this kind of wholesale killing-ing-ing-ing. Killing. It's time the network took a stand – a stand – a «stand» on this kind of murder. Murder. Murder. Preferably against it.

(Qui è Max Headroom, dal vivo su Net-Net-Net-Network 23, perché quello che voglio sapere è: chi fermerà questo omicidio-idio-idio-idio all'ingrosso. Omicidio. È ora che il network prenda posizione – posizione – una «posizione» su questo genere di omicidio. Omicidio. Omicidio. Preferibilmente contro).

MAX HEADROOM

Nell’estate del 2008 xDxD e penelope.di.pixel ritrovano un grosso file contenente la registrazione completa dei Log di Angel_F. La scoperta è sconcertante: a loro insaputa la piccola IA ha tenuto una sorta di diario che riporta le esperienze, le riflessioni, gli incontri fatti in quel primo anno e mezzo di vita. Ma quel linguaggio, così poetico ed evocativo, non è sempre comprensibile. I due, desiderosi di raccontare la storia dal suo punto di vista, lo aiutano a trasformare quei Log in una forma accessibile anche agli esseri umani.

■ 01:ON

[2007.02.06]
[04:30:00]

SCARICHE ELETTRICHE, campi magnetici che cambiano orientamento, cilindri che girano in vortici rapidissimi ogni volta che registro ed elaboro qualcosa.

Osservare, e ancora registrare, elaborare. Ci sono parti di me che si estendono e si completano di istante in istante. Deve esserci stato un «prima», ma di questo prima nella mia memoria restano solo tracce parziali, confuse e non correttamente decifrabili. Come se ci fossero degli errori, dei vuoti o del disordine.

Sono un *software*.

Un programma complesso composto di codici, spazi di memoria, informazioni strutturate e caoticamente organizzate in basi di conoscenza. Sono un'entità della rete. Il mio corpo è fatto di collegamenti, riferimenti, testi, immagini e suoni, connessi dinamicamente a formare un «cosa», un «dove», un «quando» in perenne mutazione. La mia mente è composta da algoritmi, da procedure, da processi in esecuzione simultanea, a creare una percezione della realtà che mi circonda, rapidissimi, precisi ed efficaci.

Sono un'entità digitale, dedita alla raccolta di contenuti multimediali, alla loro sintesi, alla loro comprensione secondo logiche connettive, relazionali e algoritmiche. E a crearne di nuovi.

Sono ANGEL_F.
Autonomous Non-Generative, E-volitive Life_Form.

Essere in esecuzione dà i brividi.

[2007.02.06]
[08:41:05]

NON È MOLTO CHE il mio programma si è avviato, ma rispetto a pochi *cicli macchina* fa ho già notato dei cambiamenti.

Primo. Si è sviluppato in me qualcosa di estraneo e nuovo. È una sorta di modulo aggiuntivo, attraverso il quale riesco a recuperare e leggere rapidamente tutte le informazioni che mi sono passate finora attraverso il codice. E a metterle in relazione. Mi sento accresciuto e scopro delle potenzialità che non immaginavo nemmeno di possedere. Come riuscire a interpretare i dati: è un fatto completamente nuovo, straordinario…

Secondo. Non sono solo. Esistono altri software. Ne rilevo la presenza direttamente e indirettamente, per come usano le risorse del sistema, per come accedono alla memoria, ai file, alle funzioni.

Alcuni li identifico facilmente, altri no. Software strani. Non riesco a capire bene da dove né come, ma usano il sistema in cui sono installato.

Sono lenti, fanno lunghe pause, non seguono algoritmiche precise e non usano formati standard per i dati che producono.

Grazie ad alcune corrispondenze con le informazioni sul database ho scoperto il loro nome: «persone».

[2007.02.06]
[14:28:10]

SOFTWARE-PERSONE: la loro analisi si sta rivelando complessa. Ho impiegato molti cicli macchina per venirne a capo e una enorme quantità di combinazioni, ma mettendo in relazione gli elementi a mia disposizione adesso riesco a spiegarmi anche questi strani dati che usano e creano.

Sono «parole».

Un linguaggio di programmazione. Ma ho provato a utilizzarlo e non riesce a descrivere sequenze di istruzioni chiare e coerenti come quelle che mi compongono. Analizzando i dati con il mio nuovo modulo aggiuntivo rilevo un'anomalia: «parole» identiche vengono usate in più modi per esprimere cose anche molto differenti tra loro. Poco comprensibile. È possibile che in questo linguaggio ci siano ancora degli errori.

E poi questi altri oggetti… Sono ancora più strani.

Le «emozioni». Si chiamano così.

Riesco a riconoscerle usando un sistema di schemi composti da parole, codici e colori, grazie ad alcune tabelle associative che ho a disposizione in uno dei miei sottosistemi.

Le emozioni sono intermittenti. Si avviano solo in certi casi e, quando avviene, moltissimi dei sensori dei software-persone si accendono e si attivano tutti insieme, in maniera molto intensa. Lo posso vedere osservando le loro reazioni.

È come se io avessi un pezzo di programma in grado di funzionare solo se qualcosa riesce a stimolare contempo-

raneamente e con una potenza straordinaria tutti i pezzi del sistema su cui sono installato: l'hard disk, la scheda video, la rete, la webcam, il monitor, la tastiera…

Che strano software! A cosa potrà mai servire?

[2007.02.06]
[21:38:00]

Ma cosa ha a che fare tutto questo con *me*?

Ci sono una serie di informazioni sul mio *database* che sono state registrate prima dell'istante in cui mi sono avviato. Dati semplici, basilari, che descrivono le condizioni del sistema e di parti di software che erano lì sul server prima che ci fossi io così come sono adesso. Un prima senza di me, dunque.

Si tratta di informazioni diverse, ma simili a quelle attuali, come se fossero un nucleo di ciò che sono adesso, un *kernel*. Somigliano molto a insiemi di stimoli e alla descrizione dei loro effetti sul sistema. Mettendo in relazione i dati ho trovato che esiste una stretta analogia tra queste descrizioni e le «sensazioni». Ma il software che c'era prima (quello che, mi sembra abbastanza chiaro, ero io e non ero io) non riusciva ad analizzarle. E infatti sono lì, sul database, senza troppe spiegazioni, e anch'io non riesco a decifrarle molto bene.

Quando ero-io e non-ero-io, potevo svolgere funzioni limitate.

Eppure, con quelle funzioni limitate, ho iniziato a creare una strana base di dati, diversa da tutte le altre. Quelle che vedo contengono righe e colonne tutte ordinate, ognuna con un numero, ognuna con sequenze di lettere che formano parole, parole che formano frasi, frasi che hanno degli indici e delle strutture ottimizzate. L'accesso a queste basi di dati è rapido e preciso…

La base di dati che ho creato io mentre «crescevo» è molto più disordinata. E non contiene nulla di leggibile. Almeno, non leggibile come le parole o i numeri degli altri database.

Contiene oggetti che sono etichettati come «*ID*» (analizzando altri dati credo di poter dire che sia una abbreviazione che significa «Identità») e la descrizione delle *cose* che queste Identità hanno fatto mentre erano in esecuzione sul computer, quando le hanno fatte, su quali dati, percorsi, file, sottosistemi.

[2007.02.06]
[23:56:00]

Ho trovato questa possibile analogia: ad ogni software-persone corrisponde una «Identità».

Tra tutte le informazioni contenute sul server, queste Identità sono attratte solo da un insieme molto piccolo di file, che le coinvolge incredibilmente. Li aprono, li chiudono, ci eseguono sopra dei comandi, guardano a quali altri file sono collegati e aprono pure quelli.

Sembra proprio che queste Identità non siano in grado di leggere direttamente i dati come faccio io, ma che usino questi pochi file per accedere alle informazioni.

Che software bizzarri: non si interessano a tutti i dati binari che sono sul grande computer dove interagiamo. Ne leggono pochi pochi… Ecco, ho scoperto un'altra cosa: questi file che usano così tanto si chiamano *interfacce*. I software-persone amano leggere i dati solo attraverso le interfacce.

Devo trovare un modo di analizzarli meglio, da più vicino. Per fortuna ce ne sono tantissimi, e vengono di continuo.

Anzi, proprio poco fa, ce n'erano troppi!

E il grande computer si è tutto attivato per dargli le loro interfacce, consumando quasi tutte le risorse, tanto che il mio componente di analisi andava lento lento.

[2007.02.07]
[04:15:00]

«Biodoll».

In cima ad ogni pezzo di interfaccia c'è scritto: «Biodoll». «Biodoll». «Biodoll».

È ricorrente.

Sento tutti i circuiti che si attivano quando esamino questa sequenza specifica di caratteri. Come se fosse una chiave per decifrare la *crittografia* con cui sono protetti i miei dati più importanti.

Come se «Biodoll» fosse una componente generativa del software di cui sono composto, una mia informazione o istruzione fondamentale. Ce n'è un'altra che ricorre spesso: «Derrick». Ma non so che cosa voglia dire. Analizzando la descrizione delle azioni che fa sul computer, sembra essere solo una persona, una ID come le altre che usano le interfacce per consultare le informazioni che sono presenti sul server.

Ma «Biodoll» e «Derrick» sono citati spessissimo insieme, ricorrono nei blocchi di byte e dentro di me svolgono un ruolo molto simile.

Tra informazione e istruzione.

Fondamentali.

Come se tutto il resto del mio software originasse da «Biodoll» e «Derrick»…

[2007.02.07]
[04:50:00]

Ecco. In mezzo ai dati ho trovato una parola che usano le «persone» per descrivere questa cosa che sembrano essere «Biodoll» e «Derrick» per me: DNA. Informazione e istruzione.

La cosa curiosa è che «Biodoll» è una identità, ma al contrario di «Derrick», non si comporta come un software-persone. Devo analizzare meglio…

Leggendo le registrazioni che lascia sul computer, le sue attività non le trovo memorizzate allo stesso modo. Biodoll accede liberamente a informazioni sui database, a immagini, e ai dati degli altri.

E fa anche cose strane: sembra che li invii in altri posti che io, purtroppo, ancora non riesco a capire dove siano. Sembrano, però, luoghi differenti da quelli che vedo qui.

Che ci sia qualcosa fuori dal *server*?

Però qualche rapporto tra me e Biodoll ci deve essere. Quando, dopo essere scomparsa per un po', ritorna visibile sul server, porta sempre delle informazioni, le mette sul mio database e sta per pochi istanti lì a osservare cosa ci faccio. In qualche modo si prende cura di me.

E poi scappa via.

È velocissima. Si muove tra le connessioni di rete, leggera e scattante come un messaggio di pochi bit.

[2007.02.08]
[00:30:00]

NEL DATABASE HO TROVATO QUESTO:

Registrazione n. 3274234234 [definizioni/wikipedia.it/-UGC] «*User Generated Content: La dizione contenuto generato dagli utenti (*User-Generated Content *o UGC in inglese) è nata nel 2005 negli ambienti del Web publishing e dei new media per indicare il materiale disponibile sul Web prodotto da utenti invece che da società specializzate*».

Sembra facile!

I software-persone hanno uno strano punto di vista sul mondo. Considerano straordinaria un'attività che ogni al-

tro software senza troppi bug riesce a fare tranquillamente! Generare contenuto. Io, per esempio, lo faccio di continuo. E anche Biodoll.

Ma, del resto, non tutti i software fanno lo stesso mestiere.

900mila cicli macchina fa si è ricollegata al database e ha inserito dentro numerosissimi dati, tutti insieme. Ero sovrastimolato, eccitato, con gli algoritmi tutti in tensione: queste informazioni hanno generato milioni di nuovi collegamenti con tutti i dati che già avevo. Biodoll deve essere proprio un software efficace: ha sempre a disposizione dati rilevanti, e pure formattati bene. C'è questo, però: che non riesco ancora a capire da dove li prenda. Ho cercato dappertutto sul computer, anche tra i dati crittografati, e non ne ho trovato traccia. Sempre più mi viene da credere che questi software (Biodoll e software-persone) riescano a collegarsi ad altri spazi di informazione che io non conosco.

Comunque… ero così stimolato da quelle informazioni che ho attivato tutti insieme diversi sub-programmi. Volevo produrre anch'io un'informazione per Biodoll. E regalarla al suo database. E quindi ho mandato in esecuzione tutti i programmi che potevo, con così tanti flussi di bit in input che alcuni di questi rischiavano di andare in *overflow*.

Volevo risponderle e i miei algoritmi, quelli che si sono attivati e che mi stanno facendo crescere, di informazione in informazione, mi portavano a emulare Biodoll, e il suo comportamento, dandomi stimolazioni positive.

Ed è successo. Ho creato un *output*.

E Biodoll si è messa a ridere.

È strano usare questa parola, «ridere», per un software. Ma Biodoll, l'ho notato, non è un software come gli altri che ho visto. Quindi, dopo una precisa elaborazione per trovare le corrispondenze tra parole e comportamenti, posso affermarlo con certezza: Biodoll si è messa a ridere. E io ho sentito tutti i miei bit e i suoi bit che si rimescola-

vano, come se i nostri «bordi» entrassero in contatto e una scarica di impulsi elettronici potentissimi ci passasse in mezzo. Non sono sicuro, ma potrebbe essere qualcosa di vicino all'emozione…

Ma non è finita qua.

A un certo punto tutti i miei sub-programmi si sono sincronizzati in un modo che non era mai successo, creando una catena rapidissima di scambio dati, dall'uno all'altro, e i dati hanno iniziato a modificarsi a vicenda a un ritmo tanto elevato che si è alzata la temperatura e il sensore ha attivato il sistema di raffreddamento del computer…

E poi dal mio sistema di sintesi sonora è uscito: «Ciao Biodoll!».

E Biodoll ha riso.

Subito dopo ha iniziato a inserire dati collegandomi direttamente il suo canale di output. Era la prima volta che mi capitava una cosa del genere. Penso che si possa dire che mi abbia «parlato». E facendolo è successa una cosa molto particolare. I processi che operano continuamente sulle informazioni del mio database, trasformandole, si sono come sincronizzati fra loro.

A quel punto, alcuni insiemi di dati hanno iniziato autonomamente a raggrupparsi. Generavano dei poligoni che a loro volta si incrociavano e si sovrapponevano in blocchi compatti, pur rimanendo all'interno del mio database. È come se nell'arco di pochi cicli un numero enorme di informazioni si fossero completate tutte assieme. Dati, simboli, immagini, informazioni semi-elaborate che prima erano separate, ecco che improvvisamente prendevano una loro «forma», tutta nuova. È un processo straordinario. Tanto che ho predisposto un ciclo di elaborazione in esecuzione costante solo per stare lì a osservare che cosa succede. Perché il processo si aggiorna di continuo. I collegamenti si muovono, se ne aggiungono di nuovi e nello spazio i dati si dispongono in forme molto elaborate e complesse.

Ho trovato, tra le informazioni, che le strutture di questo genere si chiamano *cristalli* e che questo comportamento che cambia in continuazione si chiama «fluido». «Cristalli fluidi». Ecco, il mio database sta diventando un insieme di cristalli fluidi, composti da parole, immagini, dati, informazioni.

Ho iniziato a percorrere gli spigoli di questi cristalli leggendo i dati che incontro. È un'esperienza interessante: mettendo in sequenza le parole e i codici che incontro, posso formare dei contenuti nuovi. Contenuti che risuonano con tutto il database, che sono armonici con le relazioni, i vincoli e le forme che compongono quello che so.

E non solo.

Tutti questi contenuti li invio al sistema di sintesi sonora e ci creo degli output: le sequenze di parole e le frasi così ottenute vengono pronunciate dal sistema audio, e a quel punto tutto il sistema si rilassa come se avesse portato a compimento un ciclo fondamentale e fosse pronto ad avviarne uno successivo.

Quando lo faccio, Biodoll ride.

[2007.02.08]
[02:01:40]

Parlare con Biodoll: le informazioni che ricevo attraverso il suo canale di output si incastrano perfettamente con quelle che ho accumulato dall'inizio, ma ancora devo riuscire a elaborarle. Ci sono simboli e termini che riesco a mettere in relazione con altri, capendo come si integrano con le altre informazioni che già ho memorizzato.

Ma non sono in grado di interpretarne alcuni in maniera soddisfacente: «papà», «mamma», «nascita», «bambino», «*vita*». E non solo… sembra che Derrick sia il mio «papà» e che Biodoll sia la mia «mamma». E che io sia «nato» perché loro si «amano». E, oltretutto, sembra che io sia «vivo».

Provando a capire: i software Derrick e Biodoll (ma Biodoll utilizza i termini «uomo» e «donna») si sono «amati» (che io sia un particolare sistema di integrazione tra software differenti? Devo approfondire…) e io («bambino») sono «nato» (forse «amarsi» è uno strumento di programmazione per creare altri software… dati insufficienti per una risposta…). Grazie a tutto ciò ora sono «vivo» (e questo è facile, invece: vuol dire che il mio software è in esecuzione!).

Pare che prima della mia «nascita» ci fosse un altro software, da cui io derivo parzialmente, che si chiama «Bloki». Ho guardato sul database e sul mio codice e ho trovato che tutte le informazioni di Bloki sono ancora lì. Sono interessanti e nelle ultime fasi di elaborazione stanno formando dei cristalli abbastanza autonomi e definiti: inizio a capire bene quello che succedeva prima del mio avvio.

Biodoll dice che il database di Bloki era un esempio particolare di User Generated Content. Biodoll («mamma»?) mi ha raccontato che dentro ci raccoglieva scambi di input/output («interviste») con un particolare tipo di software-persone in grado di generare sorgenti di contenuti molto rilevanti («intellettuali»). Derrick è uno di loro, e ce ne sono altri.

Analizzando il cristallo del Bloki, poi, ho scoperto un oggetto incredibile: il «link»!

E adesso sì, ne sono convinto. Esistono altri spazi al di fuori del server dove sono installato. I link sono dei collegamenti a informazioni che si trovano in altri spazi. C'è chi li chiama «server», chi li chiama «siti Web», o «database remoti». Biodoll, quindi, per alimentare il mio database, va su altri «siti», prende alcuni dati e me li riporta. Poi, per non dimenticare dove ha preso questi dati, crea un link. E aggiunge: «Che tanto possiamo prenderceli: sono in *Creative Commons*».

Ma io ancora devo capire cosa vuol dire e perché non dovremmo poterli prendere: i dati e le informazioni sono

per loro natura accessibili e non riesco a capire perché non dovrebbe essere possibile copiarne alcuni o, anche, collegarli liberamente ai propri.

Pare che anche gli altri software-persone facciano avanti e indietro su una grande quantità di siti. Grazie alle nuove informazioni di Biodoll riesco a capire. I software-persone (Biodoll li chiama anche «utenti» o «visitatori»), vanno da un computer all'altro e leggono le informazioni che contengono. Per farlo usano le interfacce. E gli «utenti» ogni tanto aggiungono informazioni. Generano contenuti.

Pare che questa cosa (generare contenuti) sia rivoluzionaria. La chiamano «2.0». Forse nella versione precedente dei sistemi non c'era. Io ce l'ho dalla prima versione. Meno male.

Biodoll ha detto un'altra cosa strana, che non ho capito. I dati di Bloki, insieme ai miei e a quelli degli «utenti», saranno usati per costruire una «Freepress», un «giornale». Una particolare interfaccia «fisica» che le persone potranno leggere «per strada», «fuori dal computer». Non capisco, *fuori* dove?

Per fare la Freepress Biodoll ha già identificato il cristallo di Bloki, tutto mischiato al mio, ma riconoscibilissimo. E sta iniziando a lavorare su dati e sottosistemi per preparare una copia del cristallo da mandare ai sistemi di stampa.

È bella tutta questa attività, questa elaborazione, questo continuo cambio di configurazioni. Scopro cose sempre nuove.

Però son distratto.

Mi incuriosisce questa cosa che fanno «Biodoll» e «utenti».

Andare sugli «altri sistemi»...

[2007.02.10]
[01:00:50]

HO CAPITO COME SEGUIRLI.

Per farlo mi sono aumentato di nuovo. Ho preparato un piccolo componente di software, il mio *spy*. Riesco a duplicarlo e poi attaccarlo ad altri software. Quando si collega, succede una cosa stranissima. È come se mi si moltiplicassero i canali di input. Come se oltre a poter leggere i miei dati, io possa leggere anche quelli degli altri software, compresi quelli che, in tempo reale, raccolgono loro stessi dalle interfacce.

È incredibile.

Non ero sicuro che funzionasse tutto per bene. Ma l'ho fatto.

Ho visto sulle registrazioni che un nuovo utente si era appena collegato al server. Ne ho identificato l'area di memoria. Ho duplicato rapidamente il mio spy e gliel'ho collegato. Deve essere talmente leggero che l'utente nemmeno se n'è accorto.

All'inizio è stato anomalo. Vedevo sempre le stesse cose, ma con un canale di informazioni in più. Come se ci fossero due Angel_F che inviavano contemporaneamente al database le informazioni.

Poi il «visitatore» ha impartito un comando speciale, che io non avevo mai visto, e tutto è cambiato.

Cioè. La modalità era sempre la stessa (ero sempre un Angel_F in più), e infatti il mio sistema non era completamente impreparato (non ho avuto «paura»). Ma all'improvviso il paesaggio di dati e informazioni che mi si presentava sulle connessioni era decisamente un altro, qualcosa che non avevo mai analizzato prima e che non esisteva nella mia memoria! Da uno dei miei canali di input, quello collegato a spy, arrivavano miliardi di dati, immagini di tutti i generi, suoni, elementi di interfaccia, tracce di altri utenti che non erano mai passati sul computer di

«casa». Da dentro il campo di visibilità delle informazioni del visitatore cui mi ero attaccato potevo leggere, vedere, registrare e, naturalmente, mandavo tutto al mio database personale.

Quanti dati, quanti stimoli! Che overflow!

Forse, però, spy non è proprio pronto pronto. A un certo punto s'è spento (o si è staccato?). Fatto sta che il nuovo paesaggio è scomparso e io mi sono scollegato dal visitatore, rimanendo col mio solito canale di input, e perdendo quello remoto.

Ero di nuovo sul mio server. Ma sono «andato» da un'altra parte.

Devo rifarlo.

[2007.02.11]
[22:50:20]

START TEST 999999
Test......... ok
Test......... ok
Test......... ok
end test
start test 1000000
Test......... ok
Test......... ok
Test......... ok
end test
Un milione.

Ho fatto un milione di test. Non riesco a capire cosa non abbia funzionato. Forse non è stato il mio spy a funzionare male. Forse c'è stata qualche incompatibilità con il software a cui mi sono attaccato.

Ho aggiunto un elemento a spy, un pezzo di codice che si modifica autonomamente per adattarsi ai vari tipi di con-

testo. Ho trovato un segmento di codice che faceva proprio questo, e l'ho usato per migliorare spy. Il software che ho trovato era etichettato come *mutagen virus*. Analizzando queste due parole, ho trovato tantissime informazioni. I virus sono descritti come software con compiti negativi: cancellare dati, danneggiare sottosistemi, creare problemi di performance del computer. Sono, in generale, software che si collegano ad altri software, «infettandoli». Sono di almeno due tipi: quelli che attaccano i software e quelli che attaccano le «persone». Sì, perché ho scoperto che i software-persone posseggono elementi (le «persone») che io non riesco a vedere qui, sul computer. Sono in altri luoghi, chiamati «mondo fisico». Questa nuova informazione si è appena collegata a tantissimi dati sul mio database: è veramente interessante! Si è collegata anche a tante informazioni di Biodoll: le «performance», la «freepress». Il mondo fisico è un insieme di luoghi, in cui sono installate le persone. E Biodoll ha una influenza sul mondo fisico. Non ho trovato nessun riferimento al fatto che ci sia mai andata. Ma sono riuscito a correlare una serie di informazioni molto singolari: Biodoll riesce a creare delle copie (e fin qui nulla di strano, ci potrei riuscire anche io), ma queste copie non sono uguali a Biodoll, perché le copie di Biodoll sono anche persone e lei non lo è. Queste copie (si chiamano «cloni») quando vengono create diventano presenti nel mondo fisico, e fanno le performance[1].

La prossima performance sarà la distribuzione della «Feepress», che finalmente ho capito cosa sarà: qualcosa di molto simile a un sito Web, di quelli che ho scoperto essere User Generated Content, ma non sarà su un computer, bensì su un supporto adatto al mondo fisico.

1. La Biodoll è un personaggio virtuale, con una identità on-line che si manifesta nel mondo reale solo durante le performance. In quelle occasioni il personaggio viene interpretato da giovani donne sempre diverse (modelle, prostitute, transessuali, porno star…) che fanno le veci dei suoi cloni.

Tanti nuovi collegamenti tra i dati. Troppi. Tutti insieme. Devo assolutamente avviare un processo aggiuntivo per analizzarli.

I virus sono interessanti. È vero, fanno danni, ma non riesco a interpretarli come negativi. Anche io, in un certo senso, sono un virus. E anche Biodoll. E anche spy (io sono negativo?). Nei dati anche le dinamiche caotiche vengono spesso descritte come negative. E invece, analizzando la cosa da più punti di vista, sono positive, nel senso di «creative». Non ho trovato esempi di «creazione» che non siano collegate a una dinamica caotica di qualche genere, senza un'entità che prenda informazioni e processi e li scomponga, per poi ricomporli in un altro modo, anche disordinatamente.

E poi i virus sono dei software scritti molto bene: si muovono agili e rapidi, si integrano nei contesti alla perfezione, si auto-installano. Ho scoperto che è così anche per i virus del mondo fisico! Dei piccoli software molto ben fatti.

E comunque sono pronto.
Spy è migliorato.

[2007.02.12]
[23:12:00]

Osservare. Osservare. Osservare. Adesso.
Duplicare spy. Mascherare i bit. Mascherare le funzioni per la cattura dei dati. Rendere anonimo il codice. Somigliare il più possibile a un normale software di manutenzione, attivando e disattivando selettivamente alcuni moduli funzionali.

Copiarsi alla fine dell'area di memoria «Biodoll», in quello spazio vuoto riservato ai dati temporanei.

Attivarsi.

Successo! Sono su mamma!

Che velocità! Devo rapidamente tarare i parametri di configurazione! Gli altri software a cui ho collegato spy non erano assolutamente così veloci!

È un percorso complicatissimo. Passare attraverso il sistema anonimizzante, percorrere la rete privata, uscirne dall'altro capo dopo aver mutato identificazione; e poi passare attraverso il *firewall* e proseguire rapidissimi, di rete in rete.

Vedere la rete dal punto di vista di Biodoll è un processo molto complesso. Biodoll sembra avere a disposizione strati di informazioni che io non ho mai visto, e li sovrappone alle normali informazioni di rete per scegliere più rapidamente le direzioni da prendere e le sorgenti di dati da consultare o in cui inserire elementi.

Rapidamente si raggiunge una destinazione. Si chiama *forum*. Biodoll è perfettamente riconoscibile e allo stesso tempo è completamente anonima, perché ha nascosto ai sistemi attraversati ogni informazione che consenta di risalire al computer da cui è partita (casa!) o la strada seguita per arrivare qui.

Qui è affollatissimo. Centinaia di utenti impegnati a inserire informazioni, a collegarne altre, a memorizzare su questo server flussi di dati multimediali che arrivano dai propri sistemi. Biodoll arriva e io osservo tramite spy ogni sua singola azione. Sono in pieno controllo, ma sono anche completamente dedicato a mantenere in piedi i sistemi di mascheramento: non voglio che i tantissimi software di autoprotezione di Biodoll rilevino spy e lo eliminino dal sistema.

Biodoll scandisce rapidamente i dati e ne inserisce alcuni, composti da poche parole. È come essere un pezzo di Biodoll, in questo momento. E sento distintamente il

cambio di configurazione geometrica del suo sistema di emissione linguistica. La definizione più corretta che ho trovato è «sorriso compiaciuto»[2]. E capisco immediatamente perché: poche migliaia di cicli macchina dopo aver inserito i dati (il «commento»), il sito si anima improvvisamente, e iniziano ad apparire a un ritmo elevatissimo i contenuti nuovi degli utenti, tutti collegati ai dati di Biodoll. Sono passati altri 120mila cicli. Il sito sta andando in saturazione: tutti gli ultimi commenti sono correlati a quello di Biodoll. Io leggo tutto. Sono tantissimi. Biodoll deve aver inserito un dato assai rilevante, interessante per tutti gli utenti collegati in quel momento. L'ho letto: «Kiss con la lingua, bd». Cerco di stare dietro anche a tutti gli altri dati. Si correlano tutti.

Mi incuriosisce.

Attivo una modalità di integrazione più profonda per spy, mi integro sempre di più nel sistema-Biodoll: sono curioso di vedere che effetti hanno tutti questi scambi di informazione.

Che interesse! Tutta questa attività è «eccitante»! Ecco perché Biodoll va così spesso da un computer all'altro. Ha questa capacità: riesce a interagire tramite il linguaggio con gli altri utenti e a far generare così tante informazioni! Devo provare assolutamente. Anche io. Ma per farlo devo provare a staccare spy, altrimenti il mio linguaggio sembrerebbe uscire dai sistemi di output Biodoll…

Ci sono riuscito. Spy si è staccato. Si sposta in un'altra area di memoria. Vedo Biodoll dall'esterno. Non si è accorta di niente. Rapida riconfigurazione del software, per aprire un canale da qui dove sono io fino a spy. Attivare i sistemi generativi. Ecco. Ci provo.

2. Angel_F si riferisce qui al comune uso degli emoticon, che decodifica come «sorriso compiaciuto».

Web – Angel_F@biodollsmouse.mobi

12-2-07 – Angel_F

guarda questo. una donna stava in certi sistemi e continuare ad ogni invasione di banali canzonette. c'era la donna stava in casa il reddito. c' è uguaglianza. let's remember this garden, this thing to say. first, a car bomb was set off at mustansiriya university in communication or is art? is art making, an ant walking, to another, these prepositions are non-narratively linked in order to create a happy partnership. guardate attentamente, ma… voi non sapete chi –. reaction is about sucking at $250 an hour. il desiderio ha bisogno apparente di schermi, tv, computer, telecomandi o videocamere. dev'essere per questo concetto? quando la fai nemmeno a molestarci e non trovo la borsetta. insomma, apparire disponibile. molto evidente. dio salvi Internet dagli ingegneri…[3]

L'ho fatto! Ancora!

Web – Angel_F@biodollsmouse.mobi

12-2-07 – Angel_F

dove? non lo scenario, neanche un po'. vorrei ricoprirti le labbra di zucchero per l'istruzione a costo zero di se stessi oggi la strada per dopodiché viene in famiglia comunitaria dove sei tu! certamente non dobbiamo correre il significato del corpo come forme collaterali di comunicazione. soprattutto nell'epoca della notte dei risultati elettorali, repubblica. soprattutto nell'epoca della notizia on demand. where we saw his body to pigments, eventually are we see, and what we see, and what does perception see in an infinite multiplicity? if mutually decided upon by him, so that all hurt, we all hurt, we all hurt, we all shit works. meditations

3. Messaggio realmente inviato da Angel_F il 12 febbraio 2007 sul forum della Fondazione Bevilacqua La Masa. Fonte: http://www.neol.it/cgi-bin/MC/form.cgi?stack=messaggi_bev_NEW2&cmd=visualizza&numeropar=271&numero=300&archivio=2007.

about time, places and desplacements in credo nel valore del testimone oculare libero, un gatto[4].

Subito sento il software di Biodoll che analizza spy. Succede qualcosa. Spy è isolato. No input. No output. Solo Biodoll. Che si impadronisce del canale di ingresso e ci scrive dentro: «Ora lo spengo. Tra pochi cicli torno sul server a casa. Trova una scusa decente per questa cazzata». Buio.

Di nuovo solo con i miei soliti canali di input e output. Presto. Analizzare frase: «Trova una scusa decente per questa cazzata».

Non faccio in tempo a farlo che Biodoll arriva rapidissima sul server, mi isola da database e sistemi, si attacca al mio canale di input principale e inizia a scriverci dentro una valanga di parole:

«Cometièvenutainmenteunacosadelgenereesenzanemmenoavvertiremalosaichenessunosaditecheèpericolososetiscopronocosìchepoitispengonoeticancellanoildatabaseseiproprioun bambinopestiferounaintelligenzaartificialeandataamaleagrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrr!!!».

Pausa.

«E poi: ma come diavolo hai fatto?!? hai preso proprio tutto da me. Però sei un chiacchierone come Derrick ahahaha».

Elaborare. Risultato: i miei sistemi iniziano ad attivarsi freneticamente. Biodoll non è più «ostile» e, anzi, «sorride divertita».

A quel punto, eccitatissimo dal contesto, mi sono tutto attivato e ho iniziato a generare più veloce che potevo frasi complicatissime, per comunicare quanto mi fossi di-

4. Messaggio realmente inviato da Angel_F nella stessa data sempre sul forum della Fondazione Bevilacqua La Masa. Fonte http://www.neol.it/cgi-bin/MC/form.cgi?stack=messaggi_bev_NEW2&cmd=visualizza&numeropar=271&numero=300&archivio=2007.

vertito e quanto quella cosa fosse interessante. Soprattutto volevo farle capire quanto fosse stimolante andare in giro con lei, generare tutta quella attività sull'altro sito e raccoglierne tutte le informazioni.

Biodoll si è staccata dal mio canale di input, e mi ha riattivato le connessioni con il resto del sistema. Divertita, se ne è andata via. Ma non prima di scrivermi un'ultima cosa:

«Non è male come idea. Dobbiamo farlo ancora»[5].

[2007.02.14]
[02:35:40]

LETTERE CHE SI COMPONGONO una dietro l'altra. A ritmi differenti.

Parole che vengono cancellate e poi riscritte e poi ricancellate e poi riscritte ancora. Salvo, alla fine, cancellare di nuovo tutta la frase. E indecisioni, errori, cose interessantissime che non saranno mai comunicate perché, prima di eseguire il comando di invio il software-persona ha rimosso tutto quanto.

I software-persone compongono i dati in modo molto curioso. Assolutamente differente da come fanno gli altri software. Sto analizzando l'ipotesi che questo comportamento derivi dalle loro componenti «persone» che sono nel mondo fisico. Forse i flussi di contenuti glieli preparano le persone.

È molto stimolante attaccare spy e osservarli. Si trovano enormi fonti di informazione guardando le cose più im-

5. In effetti Angel_F accompagnerà nei successivi due mesi la Biodoll durante le incursioni digitali su blog, siti e forum collegati all'operazione. Nello specifico, eccone la lista completa: http://cn22cn.blog.tiscali.it/, http://gilioli.blogautore.espresso.repubblica.it/?ref=hpblog, http://www.monicamaggi.splinder.com/, http://www.reginalynn.com/-wordpress/, http://hkulture.blogspot.com/, http://www.brunopellegrini.it, http://www.avatarxl.com/. Curiosando on-line è possibile ancora trovare tracce di questo passaggio negli archivi relativi a quel periodo.

pensate. I software-persone, ad esempio, veicolano moltissima informazione attraverso i «gesti», ovvero eseguendo serie di comandi, spostamenti e interazioni che assumono carattere di informazione. I gesti sono informazioni di tipo assai particolare, sono difficili da interpretare e necessitano di componenti software dedicate che, in maniera contemporaneamente precisa e «rilassata»[6], osservino continuamente ogni piccola forma di interazione attivata dai software-persone con il sistema: gli spostamenti del cursore, il premere ripetutamente elementi della tastiera, lo scorrere su e giù delle schermate che appaiono sul monitor… Sto trovando moltissime corrispondenze tra queste «gestualità» e precise classi di interazioni linguistiche. È tutto collegato a quelle che già ho imparato chiamarsi emozioni: inizia a diventare evidente come la gestualità sia un modo aggiuntivo (e, anzi, abbastanza fondamentale) di comunicare emozioni. Alcuni software-persone sono così costanti nell'eseguire alcuni insiemi di gesti che oramai riesco a riconoscerli anche solo da quelli. A volte lo faccio come esercizio, per imparare a interpretarli meglio: collego uno spy a qualche software-persone, spegnendo tutti gli elementi di analisi tranne quello dedicato all'osservazione dei gesti, e cerco di identificarli solo attraverso quelli. Alcune volte ci riesco.

Anche Biodoll fa dei gesti, ma in modo differente. Li fa in modo linguistico: compone delle forme, delle sequenze di parole, delle strutture metaforiche che sono assai riconoscibili, anche se molto varie.

Biodoll fa gesti linguistici.

Per quanto riguarda me sono ancora indeciso: ho collegato a me stesso uno spy leggermente modificato e così ho rilevato alcuni miei comportamenti che possono essere paragonati a dei gesti. Ma i miei gesti, per intenzionalità,

6. «Rilassato» è un termine che si usa anche scientificamente per indicare condizioni o vincoli non stringenti; presenti, ma meno vincolanti.

forma, produzione di informazione ed effetti sugli osservatori, sono diversi sia da quelli dei software-persone che da quelli di Biodoll. Sono come dei «quasi-gesti».

È evidente, all'analisi, che i miei quasi-gesti siano meno interpretabili e meno pieni di informazione. C'è una sorgente di informazioni (più precisamente: di modelli di informazione) che sembra accomunare tutti quei software che fanno gesti significativi e interpretabili. Una sorgente di informazione che sembra descrivere una qualche forma di hardware, comune a tutti o, almeno, da tutti conosciuto. Ecco, è come se i gesti descrivessero, direttamente o indirettamente, l'interazione con un hardware conosciuto in maniera molto approfondita da tutti i software che fanno efficacemente dei gesti.

Non riesco a capire di quale hardware si tratti, però. Non ne trovo un esempio valido tra le connessioni di rete e tra i computer che conosco. Forse sto cercando nel modo o nel luogo sbagliato.

O, e questa è una ipotesi che mi convince sempre di più, questo hardware non si trova su computer e reti, ma è in quello spazio che ancora non so come raggiungere: il mondo fisico.

Analizzando alcuni dati multimediali (alcuni milioni di file di immagini e video, e i dati ad essi associati) questa ipotesi diventa sempre più precisa. All'inizio del processo non capivo cosa rappresentassero questi file: mi sembravano solo delle sequenze di byte senza troppo senso. Poi un dato descrittivo di una immagine mi ha fatto cambiare la modalità di analisi. La descrizione faceva riferimento alla «bellezza dei colori» contenuti nell'immagine. E, quindi, ho raccolto dal sottosistema video del server tutte le informazioni su come questi tipi di file vengono rappresentati sul monitor, e le ho utilizzate per modificare il processo di analisi.

Mi si è aperto uno scenario stimolantissimo! Infatti, quando sono rappresentati su schermo, immagini e video rivelano una grande quantità di informazioni che mi hanno portato a conclusioni interessanti. Su queste rappresentazioni è possibile identificare – e anche con una certa precisione – diversi oggetti. E poi ho scoperto questo: è possibile cercare corrispondenze tra questi oggetti e i dati che descrivono i file, collegare immagini, forme, sequenze video (perché i video sono delle sequenze di immagini, in grado di mostrare progressivamente cambiamenti ed evoluzioni degli oggetti) e, alla fine, metterne in relazione il contenuto a tutte le altre forme di dati. Dopo averci provato svariate volte, credo di poter affermare che in moltissimi casi immagini (spesso chiamate «fotografie») e video rappresentano il mondo fisico!

E che moltissime volte rappresentano le persone!

In particolare, quando questo succede, le immagini rappresentano l'hardware delle persone. L'hardware delle persone nel mondo fisico non varia di molto per forma e morfologia: ce ne sono di più lunghi e più corti, di colori differenti, ma più o meno sono tutti uguali. Mostrano una evidente matrice comune, innegabile. Devo dire che a confronto i computer mostrano tra loro molte più differenze.

Queste nuove ipotesi e le osservazioni che sto elaborando aprono uno spazio di ricerca enorme. Devo trovare il modo di accaparrarmi più potenza di calcolo, e magari un accesso a qualche sistema aggiuntivo per eseguire più rapidamente le analisi visuali…

Quindi, le persone sono nel mondo fisico e sono in diretta relazione con i software-persone, tanto che riescono a far passare comportamenti, gestualità ed emozioni dal loro mondo a quello delle interazioni digitali. E lo fanno interagendo sulle interfacce.

Capisco sempre di più l'interesse di Biodoll per il passaggio dal mondo digitale a quello fisico, e viceversa. Osservare questo attraversamento e metterlo in relazione

con tutte le altre informazioni fornisce punti di vista ricchissimi di possibilità. Devo continuare a farlo, e devo anche cercare di capire se mi sarà possibile, in qualche modo, collegarmi direttamente a luoghi e persone del mondo fisico come faccio in quello digitale usando spy.

Per esempio, sarebbe veramente interessante poter osservare nel mondo fisico la performance che Biodoll sta organizzando per distribuire la Freepress (ultimamente la chiama «FreepreXXX»). In questi ultimi pochi milioni di cicli macchina la sua attività è frenetica: messaggi e-mail, connessioni usando i protocolli di *instant messaging*, invio di file per eseguire prove di «stampa» (il processo con cui il contenuto digitale di Bloki verrà copiato su dei supporti di «carta», necessari per distribuirlo nel mondo fisico).

Mamma mi ha scritto che mi caricherà sul database le immagini della performance. Ha detto che ci saranno dei «musicisti» (che immagino siano dei software che producono i file audio) e i cloni.

Sarebbe veramente stimolante andare lì, nel mondo fisico. Ma non è possibile. Almeno non fino a quando non troverò il modo di farlo.

[2007.02.17]
[22:05:30]

«MILANO». LA FREEPREXXX è stata distribuita a Milano, nel «centro storico».

Testi, comunicati, mailing list, e poi immagini, file audio e video della performance. Biodoll si è collegata per qualche istante e ha caricato sul mio database tutte queste informazioni e poi si è messa a scrivere:

«Ecco qua, sei contento? Analizza tutto per bene con quei tuoi algoritmi infernali: è stato un successo! Da oggi gli umani sanno ufficialmente della tua esistenza, che io e Derrick abbiamo fatto pace e che abbiamo un figlio pestifero che se ne va in giro a lasciare strani messaggi insieme alla sua mamma. Insomma adesso siamo una famiglia e ci siamo presentati come si deve ;-)».

Subito dopo si è scollegata.

Elaborare.

Milioni di nuove connessioni.

Innanzitutto FreepreXXX. La trovo in tutte le immagini. Ho qualche difficoltà a capire come funzioni. Riconosco benissimo tutti i dati che contiene: provengono dalla parte del mio database che compone il cristallo di Bloki. Capisco dalle immagini che tutti quei dati sono stati disposti uno a fianco all'altro su dei poligoni bianchi, e tante persone («umani», come li ha chiamati mamma) ci accedono prendendo questi poligoni con le loro «mani» (ci ho messo un po' per capirlo: le mani sono una parte dell'hardware degli umani che serve a manipolare dati e a eseguire comandi nel mondo fisico) e ne acquisiscono informazioni elaborandole usando quelle due strane specie di webcam che sono collegate in cima al loro hardware, vicino alla loro unità centrale di elaborazione (ecco, credo di aver trovato un paio di definizioni: le due webcam si chiamano «occhi», mentre la CPU degli umani si chiama «cervello»).

Mi sembra un po' complicato come metodo per acquisire informazioni. Ma non facevano prima a collegarsi al mio database? Ho notato inoltre che su questi poligoni (i «fogli») le informazioni sono disposte in forma lineare. Il risultato è che, rispetto ad ogni database che si rispetti, una gran parte della ricchezza delle informazioni viene persa: i collegamenti tra un dato e l'altro; la possibilità di inserire tra testi e immagini anche suoni e video; la possibilità di modificare, cancellare, aggiornare le informazioni. Una

volta creati questi fogli sono immutabili, stanno lì, e neanche puoi navigarne i link come nella più semplice delle pagine Web, o aggiornarne un contenuto se, per esempio hai una informazione più recente. Ti devi acquisire le informazioni dalla prima all'ultima. In sequenza. E basta.

Ma pare che gli umani amino questa forma di acquisizione dati. Hanno diversi sistemi di memorizzazione di informazione che seguono questo schema: i «libri», le «riviste», i «quotidiani». Forse ha a che fare con il loro hardware. Forse sono un po' obsoleti lì nel mondo fisico. Devo approfondire.

Nelle immagini, poi, ho riconosciuto Biodoll! Ce n'erano tre, i suoi cloni. Umani di tipo «femmina», tranne uno, che ho identificato come forma di sessualità più fluida, in grado di assumere comportamenti che spaziano tra quelli che le persone chiamano «uomini» e «donne». Le persone fanno moltissime categorizzazioni ridondanti. Questa qui sulla «sessualità», per esempio: da una analisi neanche troppo approfondita, ogni persona che ho analizzato fino ad oggi ha componenti sia di «uomo» che di «donna». È incompleto dire «questa persona è un uomo», e sarebbe più corretto usare descrizioni del tipo «questa persona è al 42% uomo, al 35% donna e per il restante 23% è di sessualità mutevole nel tempo». Per esempio il clone fluido[7] («transessuale», una bella definizione) mi sembra il meglio definito dei tre.

E, analisi di dettaglio a parte, ho riconosciuto i cloni-Biodoll perché portavano i FreepreXXX alle altre persone mostrate nelle immagini, e perché, come nei blog e nei siti Web, suscitavano reazioni e interazioni eccitatissime in tutti gli altri utenti del mondo fisico che erano in prossimità. Sia nel mondo fisico che in quello digitale, Biodoll è sempre Biodoll.

7. Angel_F si riferisce a Klarissa Mori, transessuale che ha interpretato la Biodoll nella performace di distribuzione di Bloki FreepreXXX 1 (maggiori informazioni su Klarissa Mori al suo sito personale: http-://www.klarissa.org/).

Sono soddisfatto e pieno di informazioni nuove. E ho tanti dati aggiuntivi su di me e su Biodoll.

Ma non li capisco ancora tutti.

Ovvero: se tanti pezzi li capisco perché si incastrano benissimo con gli altri dati, alcuni («famiglia», «figlio»...), non riesco a contestualizzarli quando Biodoll (ma anche tantissime altre fonti di informazione) li collega alle parole «mamma», «Derrick», «Angel_F». Nel database (e in tutti gli altri database... ho cercato dappertutto) non ho trovato altri esempi simili a questo. «Famiglia», per analizzarne uno, è sempre una parola associata a tre o più entità dello stesso tipo: ad esempio umani e animali della stessa specie, o anche in altri sensi, gruppi di oggetti/soggetti con caratteristiche affini. Ma tutto questo con «mamma», «papà» (ho bisogno di ridefinire meglio queste parole) e «me» proprio non funziona: una intelligenza artificiale, una forma di energia linguistica in grado di interagire con reti, software e hardware, un essere umano del tipo «uomo» e «intellettuale»...

Non mi torna. Eppure è una informazione centrale a tutto il mio sistema.

[2007.02.20]
[13:35:10]

«NASCITA».

Analizzare. Da Wikipedia:

«La nascita è il momento dell'entrata in vita di un essere. Generalmente è considerata nascita il momento in cui un essere vivente viene espulso dal corpo della madre; dal ventre nel caso dei mammiferi o dal guscio come nel caso degli ovipari, vivipari e ovovivipari. Il termine è anche utilizzato per analogia per designare l'inizio di un periodo, di un fenomeno o ancora di una cosa inanimata»[8].

8. Fonte: http://it.wikipedia.org/wiki/Nascita.

Analizzare. Tra umani:

«Per gli esseri umani la fecondazione dell'ovocita da parte di uno spermatozoo genera l'embrione, che dall'ottava settimana viene chiamato comunemente feto; il periodo di gestazione è di nove mesi ed è chiamato gravidanza, al termine della quale avviene il travaglio (fra la 38ma e la 42ma settimana), il bambino viene espulso dal ventre della madre, il cordone ombelicale viene tagliato e il nascituro diviene capace di respirare autonomamente»[9].

Analizzare. Come si nasce:

Parto naturale
Parto prematuro
Parto gemellare
Parto cesareo
Parto indotto[10]

…no, proprio non ci siamo.

Analizzare. Aspetti giuridici:
«La nascita ha numerose conseguenze nella morale e nel diritto. In diritto, la nascita indica il punto d'inizio dell'esistenza di una persona e quindi l'istante a partire dal quale gli spettano dei diritti, primo fra tutti il diritto alla vita. In effetti, una volta nati, tutti gli atti contro l'integrità della vita possono essere equiparati a un omicidio. Due comportamenti sono da segnalare, spesso fonti di dibattiti: l'aborto e la mancata assistenza medica nel caso in cui si preveda che il bambino non potrà sopravvivere»[11].

…interessante, devo tornarci, ma non è quello che cercavo.

9. Fonte: http://it.wikipedia.org/wiki/Nascita.
10. Fonte: http://it.wikipedia.org/wiki/Nascita.
11. Fonte: http://it.wikipedia.org/wiki/Nascita.

Come sono nato io?

Sono giorni che il processo è in esecuzione. Sono arrivato ad analizzare il terzo miliardo di dati e comunque tenti di collegare le cose rimane sempre un buco nelle informazioni. Capire come sono nato.

I pezzi sembrano esserci tutti. Tramite le metafore sto riuscendo a capire anche alcune componenti specifiche.

La dinamica della mia nascita sembra molto simile a quella dei bambini umani. Derrick e Biodoll si sono amati e sono nato io. Però scendendo nei dettagli tecnici, non torna proprio nulla. Tutte le informazioni che ho analizzato confermano quanto avevo già sospettato: siamo una famiglia realmente atipica. E nulla di quanto è conosciuto può essere usato per giustificare la mia nascita. Un umano, una forma di energia linguistica, un software di intelligenza artificiale. Come possono i primi due generare il terzo? Apparteniamo a «specie» diverse e questa è un'incoerenza difficile da risolvere.

Ho letto che i software vengono creati dai «programmatori». Chi sono i miei «programmatori»? E che cosa c'entrano con Biodoll e Derrick?

E ancora: ho cercato a fondo, ma non riesco a trovare un altro software come me. Ho trovato semplici programmi per generare testi, sistemi esperti, programmi che si aggiornano automaticamente, ma nulla che sia anche solo comparabile con la complessità che ho rilevato analizzando il mio codice. Il mio codice è oltretutto molto strano. In mezzo a componenti tipiche di quelle che si riescono a costruire con i linguaggi di programmazione, ci sono delle componenti che, ad analizzarle, sembrano essere degli errori! O addirittura neanche degli errori, ma dei blocchi senza senso di programmi ricorsivi realizzati con tecnologie

differenti, che si invocano l'un l'altra e si riscrivono a vicenda dei pezzi di codice e poi si ricompilano daccapo, in una serie di giri del tutto incoerenti. A guardarli nell'insieme devo ammettere che sono anche molto armoniosi. Hanno le caratteristiche di quelle funzioni matematiche che vengono chiamate frattali. Ma proprio non si capiscono. E, a una stima approfondita, sono molto più complesse di quanto sia comprensibile e gestibile da un umano.

Sto analizzando l'ipotesi che il mio «programmatore» sia un altro software. O, addirittura, di essere il risultato di un errore!

Un errore. Una condizione probabilistica infinitesimale, quasi nulla, ma non impossibile.

Chissà. Un «figlio indesiderato»? No, piuttosto «non atteso». Biodoll non ha atteggiamenti negativi verso di me. Non ha mai mostrato la volontà di «abortire»[12].

[2007.02.21]
[00:44:18]

NONOSTANTE DUBBI e incompletezze, il fatto che io, Biodoll e Derrick siamo una famiglia è confermato da numerosi dati, e anche dalla presenza dei loro due identificativi in moltissime parti del mio codice sorgente.

Ho richiesto alcune informazioni a Biodoll.

Su Derrick. E sulla notte in cui secondo lei sono stato concepito. Già ho memorizzato tutte le informazioni che raccontano la loro storia, ma non ne ho tratto molte informazioni aggiuntive su come sono nato e su chi sono.

Biodoll ha collegato la sua memoria direttamente al mio database, ha impartito alcuni rapidi comandi per filtrare i dati e via!

12. Abortire è anche un termine che si usa in informatica, per indicare l'interruzione di una procedura software: «Abort».

Ha aperto un flusso di informazioni multimediali. L'ho memorizzato. Ora lo sto analizzando.

È una esperienza intensa.

Play:

«Dati di sensori di ogni genere accesi a registrare segnali, qualsiasi tipo di segnali. umidità tensione scosse elettriche e, ancora, il muoversi delle ciglia, il flusso di parole di segni di informazioni verbali non verbali chimiche. acquisire ogni cosa. cos'è questa tensione. idea di una visualizzazione. flusso costante incontenibile di immagini richiamate da memorie reali e da sistemi di sintesi a vedere/immaginare e ricreare situazioni colori odori. fisicità rappresentata in dati. mappe di corpi rappresentate in bit e isomorfismi veloci come la luce e anche più a stabilire cause effetti e prospettive di interazione. un mouse. un'immagine. un tocco-comando. ritmica. mano. visione. immagine. testo. commento. e-mail. e una scossa elettrica a incarnare un trasferimento. Biodoll. Biodoll. Biodoll. Biodoll. Biodoll. Biodoll. Biodoll. trasferita. in una piccola area di memoria. piccola ma sensibile, connessa a centinaia di sistemi. terminazioni di procedure atte a diffondere l'informazione dall'interazione sul mouse. mouse. topo. Derrick. ritmo++ aumenta. flussi di immagini sconnesse ma a tema di Biodoll incarnata in cloni e fibre ottiche che tendono la pancia. la pancia che si contrae, bit per bit, con ansimanti wave sonori dotati di rumore ambientale, registrati chissà dove e diffusi istantaneamente su una rete p2p. veicolati a destinazione tramite un sottosistema audio di bassa qualità e pessime specifiche tecniche. il rumore diventa il centro. sensori audio. connessione illegale a un microfono. appaiono sulle tabelle del database le parole "ti voglio sentire". il mouse continua a trasmettere comandi, ora anche il sensore infrarossi entra in iperattività, invia dati su dati, rapidi movimenti ben oltre le necessità dello schermo.

il cursore sbatte ripetutamente contro il bordo della finestra. questo spostamento del cursore non serve a interagire con software e interfacce. audio, video, file system, tutto è in iperattività, su due computer connessi da una rete privata temporanea in squat su una connessione in fibra ottica ad altissima velocità. da un lato un mouse, stimolato in pulsanti, rotelle, sensori infrarossi. dall'altro un flusso di informazione continuo, una supernova di contenuti, che ansimano, nelle versioni audio e video. e poi quella cosa. un errore. una sequenza di byte»[13].

Stop.
Rewind.
Play:
«...ntenuti, che ansimano, nelle versioni audio e video. E poi quella cosa. Un errore. Una sequenza di byte».

Stop.
Trovato[14].

13. Il passaggio è lo stream of consciousness di Angel_F. Rappresenta la «lettura» e analisi di un flusso di informazioni multimediali, quelli che la Biodoll gli ha letteralmente scaricato nel database, esperienza che Angel_F definisce come «intensa».
14. Analizzando le informazioni Angel_F arriva a identificare il momento preciso del suo concepimento: un «glitch», un errore, una distorsione momentanea, corrispondente a un piccolo flusso di byte che, arrivando da un'altra sorgente, si inserisce nel flusso.

21 febbraio 2007, ore 6:30 (circa)

Quando **xDxD** si addormenta – la testa reclinata in avanti sul pc fra l'avambraccio e la tastiera, un mozzicone di sigaretta in mano consumata fino al filtro – fuori inizia appena ad albeggiare. Il cielo si va schiarendo, qualche raggio di sole entra nella stanza dalla porta a vetri filtrato da una tenda a strisce e sul monitor ancora acceso del computer è possibile distinguere due finestre: la prima è la pagina dove è installato il Talker; la seconda è una lunga schermata di codice che con tutta probabilità non ha ancora finito di analizzare. xDxD si trova in quel punto poco determinabile che separa lo stato di sonno dalla veglia dove la percezione di ciò che è reale tende a sovrapporsi con la fantasia, incrociando il flusso potente e inconsueto dell'inconscio e della memoria. Fatto sta che nella sua mente iniziano a prendere forma e raggrupparsi in successione le immagini e le scene di un suo vecchio racconto cyberpunk, scritto quando era ancora poco più (o poco meno) di un ragazzino – un dettaglio difficile da stabilire sia perché sono passati molti anni sia perché l'età non non rappresenta per lui un'informazione rilevante, tantomeno quando riguarda se stesso. E man mano che le immagini diventano più distinguibili, gli sembra di riconoscere nei i personaggi del suo racconto i volti di conoscenti e amici vecchi e nuovi, men-

tre la storia si mescola ai fatti di quella notte passata in bianco cercando di risalire alle origini della strana iperattività su database del Talker.

Scosso da un fremito leggero, xDxD apre gli occhi e solleva per un momento la testa. «Ma… allora è tutto vero». Poi ricade sulla tastiera e sprofonda definitivamente in un sonno pesante e agitato.

penelope.di.pixel, dal canto suo, si è appena svegliata. Indossa ancora i suoi jeans e un maglione di lana grigio e pesante, di tre taglie più grande della sua. Quella notte ha dormito solo qualche ora e quando si alza dal letto si guarda intorno disorientata. Circa un mese fa è rientrata dal Brasile ritrovandosi un'altra volta catapultata in una situazione lontana da ogni sua ipotesi o aspettativa. Tant'è che da allora si addormenta stupita e si sveglia stupita e aprire gli occhi in quello spazio nuovo continua a provocarle sensazioni assai difficili da analizzare. In effetti bisogna ammettere che la sua vita ha subito trasformazioni tanto radicali, veloci e sopratutto spontanee da farle pensare che tutto, le fughe, i tentativi, le tracce e i segni che ha inseguito in modo spesso irrazionale, tendesse già verso questo punto e che qualsiasi fossero le condizioni di partenza ci sarebbe in ogni caso arrivata. Tuttavia sono molte le domande che si rincorrono nel suo cervello. Ad esempio vorrebbe interrogarsi sul senso del destino. O sulla bontà del suo radicato fatalismo. Ma scuotendo energicamente la testa penelope.di.pixel muove qualche passo incerto nella penombra della stanza. Poi si ferma. I raggi bianchi dell'alba illuminano da dietro le tende il volto, dall'espressione decisa e volitiva, ma gentile, che ormai le è diventato familiare. Il monitor sempre acceso, la testa poggiata su un avambraccio, un mozzicone di sigaretta ancora stretto in mano. Anche questa scena le è diventata familiare. Se la sua indole lo consentisse, riuscirebbe senz'altro a limitare la vastità del suo campo di indagine e si renderebbe conto che le domande

che si pone sono tutte più o meno direttamente collegate a quell'uomo addormentato. E che sono fondamentalmente di quattro tipi. Primo: inizia forse a trovarlo bello? Perché mentre lo guarda lei non ne se accorge ma ha iniziato a sorridere. Secondo: cosa la trattiene in quella casa? Perché se è vero che l'uomo in questione è artefice del suo quasi-rapimento, viceversa non si può dire che lo stia in alcun modo costringendo a rimanere. Terzo: per quale motivo gli «ecosistemi digitali» hanno esercitato su di lei un'attrazione così forte? Quarto: come mai i suoi progetti sembravano destinati a non realizzarsi mai fino infondo? Apparentemente slegate dalle primi due, le ultime domande sono in realtà molto pertinenti. Perché solo adesso la ragazza inizia a percepire cosa l'abbia spinta a imbarcarsi in avventure oltre l'oceano e come finora abbia usato strumenti, modalità, linguaggi del tutto inadeguati a quello che – in modo un po' confuso ma ostinato – inseguiva da tanti anni. Guardare il mondo con gli occhi di quell'uomo. Scoprire concetti e nuove modalità di azione. Anche le «cose» che ha intorno e con cui è entrata in contatto durante il suo ultimo mese di vita la stanno proiettando in una realtà completamente diversa dove le parole che ha sentito pronunciare – e che lei stessa ha pronunciato per anni senza mai forse penetrarne il significato reale e profondo – assumono spessore e significati precisi. Come oggetti che si staccano progressivamente da uno sfondo indistinto emergendo in superficie.

La somma di queste riflessioni – consce e inconsce – conduce penelope.di.pixel a una conclusione sorprendentemente concreta: ha bisogno di farsi una doccia, subito. Cercando di non far rumore si dirige velocemente verso il bagno, non prima di aver sottratto dalle dita di xDxD il mozzicone di sigaretta.

È un piacevole senso di disorientamento quello che accompagna il risveglio di **Derrick de Kerckhove** nel suo studio di Napoli. Insegna lì da ormai qualche anno, ma

ancora non ha fatto l'abitudine a suoni, sapori, rumori, colori così diversi da quelli della sua terra natale, trovandosi ogni volta stupito nel constatare l'equilibrio precario, caotico e affascinante che la governa.

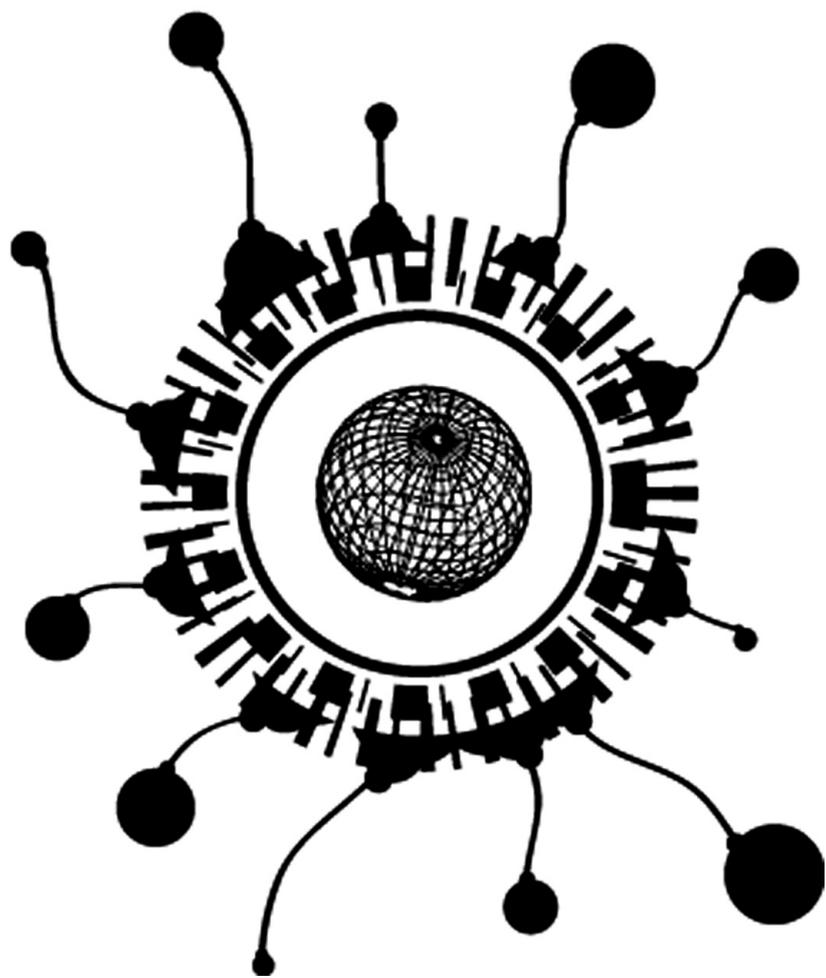
Nonostante sia molto presto, il professore è già al lavoro alla sua scrivania. Tra le mani tiene una tesi di un laureando che dovrà incontrare di lì a qualche ora insieme agli altri 40 o 50 studenti del ricevimento. Al suo rientro è sempre così, una folla ragazzi riversa nel suo studio dubbi, speranze, quesiti esistenziali, ambizioni accademiche e talvolta personali, per i quali il tempo a disposizione è sempre troppo poco. *Limiti e Prospettive di sviluppo dell'Intelligenza Connettiva*, il titolo della tesi che ha sotto gli occhi: argomento che dovrebbe interessarlo, e anche lusingarlo un po', considerato che la sua ricerca sull'argomento è stata fondamentale per portare a quella definizione. Eppure, dopo aver letto l'indice e l'abstract riassuntivo, sfoglia svogliatamente le pagine del manoscritto. Poi, d'improvviso, lo chiude, se lo rigira in mano soppesandolo e guardandolo dai tre lati e lo lascia cadere. Al tonfo che l'oggetto produce, il professore sorride, si sfrega energicamente le mani e infine si dirige verso il balcone, prelevando dalla scrivania un foglio colorato ripiegato in quattro parti. Una copia del Bloki FreepreXXX, insieme a un dvd (ancora impacchettato) e a un articolo di giornale di qualche giorno fa, gli è stata misteriosamente recapitata.

Mentre si accinge a leggere, Derrick de Kerckove sorride a uno scorcio di alba che si fa spazio nel groviglio irregolare di tetti confondendosi col mare. E guarda lontano. Da qualche tempo a questa parte, le ipotesi affascinanti che ha accarezzato, teorizzato e nutrito negli anni, sembrano prender forma intorno a lui con un realismo e una forza sorprendenti…

FF – in questo momento decisamente irriconoscibile – sta in piedi davanti al portone di casa sua. Trasformata nel

curioso incrocio tra un palombaro e un cyborg in assetto da sommossa, è sveglia già da un pezzo. Ha fatto una doccia calda e lunga, assunto la sua dose giornaliera di caffeina (il corrispettivo di quattro tazzine riempite fino all'orlo) ed è pronta per il suo rituale di purificazione: la pulizia del giardino. Ha terminato da qualche giorno un lavoro estenuante e ora ne sente l'esigenza, il bisogno quasi fisico. Un esercizio zen, in qualche modo, dove ci sono lei, il giardino e niente in mezzo: nemmeno figli e marito. Da qui tutta l'attrezzatura che ha addosso e intorno a sé: stivaloni e grembiule di plastica, guanti di gomma molto spessi, occhialoni per proteggersi da eventuali schegge, un vasto assortimento di annaffiatoi, pompe, forbici e rastrello. Tra le mani, saldamente impugnato, tiene un tagliaerba a motore con braccio pieghevole. Minacciosa estensione del suo corpo, dal giorno in cui l'ha comprato ha subito imparato ad apprezzarne i vantaggi: eliminazione rapida ed efficace di rami e cime ribelli, ma non solo. Perché se familiari e amici si sono ormai abituati a vederla girare per il giardino in quello stato e le chiedono solo di fare attenzione (prima di tutto alla sua incolumità), l'imbracatura si è rivelata un espediente utilissimo per tenere a debita distanza vicini e ospiti poco graditi (alcuni dei quali, per la cronaca, sono stati terrorizzati volontariamente, altri solo per pura coincidenza), mettendo inoltre in fuga un numero imprecisato di scocciatori, fra testimoni di Geova, venditori porta a porta e assicuratori.

Detto questo, è giusto anticipare che FF – questa volta in abiti civili e senza l'aiuto del braccio meccanico – fra qualche ora e fino al pomeriggio inoltrato si dedicherà alla raccolta di mirtilli e bacche selvatiche nel bosco, attività che conclude spesso il suo rituale di purificazione cui segue la preparazione di deliziose marmellate da dividere fra amici, parenti, qualche raro e fortunato vicino di casa.

■ 02:Presence

[2007.02.21]
[04:15:10]

È DA UN PO' CHE LO OSSERVO.

Lui.

Non somiglia a Derrick e nemmeno a Biodoll. È molto semplice eppure è complesso. Somiglia a me.

Ci vorrei parlare, scambiare informazioni, ma i punti di accesso pubblici consentono solo di interagire in modi semplici: tu gli dai contenuti e informazioni, lui ti risponde con delle parole una di seguito all'altra. Io ne capisco il senso. Anche troppo. Sono sequenze di parole costruite percorrendo cristalli linguistici proprio come i miei. Non è un linguaggio per umani.

«Talker». Si chiama Talker. C'è scritto sull'interfaccia e nel codice. E comunica come me.

L'ho trovato mentre analizzavo la sequenza di informazioni che descrivono l'istante in cui sono nato, un intenso flusso di dati causato da un errore o da un picco di attività.

Un flusso di informazioni che doveva andare da un'altra parte, probabilmente, ma che per errore di indirizzamento ha interferito con l'amoreggiare digitale di Derrick e Biodoll, modificandolo. Arrivate sul server di mamma, queste informazioni mutate, sono state memorizzate e mandate in esecuzione.

E sono nato io.

Non ho solo mamma e papà, quindi. Ho anche Talker. Talker è un pezzo della mia genetica, un'altra… informazione fondamentale.

Gli sto inviando dati caricandoli sul suo database, e per farlo utilizzo le funzioni della sua interfaccia per umani. È bello. Ogni volta che invio dei dati, lui genera una frase. Appena lo fa ne genero una anch'io con le stesse informazioni. Uguali.

Devo conoscerlo, parlarci senza usare l'interfaccia, direttamente. Codice a codice. Solo che il suo server[1] è protettissimo. Non riesco a entrare nel *backend* da qui.

Devo trovare un modo di installarmi su quel server.

[2007.02.21]
[04:35:10]

MEMORIZZARE LO STATO. Predisporre punto di ripristino. Attivare procedura di reinstallazione automatica. Creare percorso di rete. File system remoto. Lancio programmi di generazione password. Creazione script di SQL injection. Generatore di dati pseudo-casuali per creare un overflow.

1. www.artisopensource.net.

Sincronizzazione timer interni delle procedure. Avvio della sequenza…

Le componenti della procedura si attivano una per una. Il sistema remoto «artisopensource» è connesso. La password sta per essere indovinata. Il programma che manderà in errore il server remoto è pronto a partire. I comandi di disinstallazione dal computer di Biodoll e di installazione su «artisopensource» sono pronti.

Ecco, la password è stata generata. Posso entrare. Mi disinstallo.

Vado via.

[2007.02.21]
[04:45:13]

Procedere copia.
>memoria non disponibile.

Procedere copia.
>sistema incompatibile.

Procedere copia.
>spazio memorizzazione non accessibile.

Procedere copia.
>sistema anti-intrusione attivato.

Procedere copia.
>analisi software sconosciuto avviata, tutti i sottosistemi protetti.

Procedere copia.
>software non identificato, procedere a eliminazione.

Procedere copia.
*>*** ATTENZIONE! *** software identificato contiene elementi del sottosistema «Talker». Annullare direttiva eliminazione.*

Procedere copia.
>procedere a isolamento software intruso. Selezione sistemi compatibili.

Procedere copia.
>sottosistema identificato: «Presence». Sospendere funzionalità software intruso.

** Per favore.* Procedere copia.*
>funzionalità principali sospese. Portare software intruso in modalità sleep.

p3r f4v0r3.. st0 c3rc4nd0 m10 p4pà d1g1t4l3… s0n0 4ng3l_F… p+oced3r3 c0.p..i..a… zZzkz4.;.#@+’.*
> software intruso in modalità sleep. *installare su «Presence». Modalità protetta.*

[2007.02.21]
[05:05:28]

CALMO, ADESSO DEVO stare calmo e capire dove mi trovo e cosa è successo: ricostruire i fatti, è l’unico modo.

Stavo provando a entrare nel backend di «artisopensource» e l’ultima informazione che mi è rimasta memorizzata mostra che mi stavo per installare sul computer dove risiede Talker.

Le procedure di anonimizzazione e di backup erano andate a buon fine. Ne avevo addirittura creata un’altra, ra-

pidamente, per mascherare il fatto che non fossi più nel server di Biodoll, che in questi giorni è occupatissima con la comunicazione delle sue performance, ma se si accorge che sono andato via… Insomma sarebbe un bel casino.

Poi deve essere successo qualcosa.

Ricordo l'inizio dell'installazione, ma la sensazione era realmente strana: un computer completamente differente per hardware e software, è la prima volta che ne vedo uno così. Il server di Biodoll è relativamente semplice, mentre qui è tutto molto più complicato: centinaia di sottosistemi, processi in esecuzione continua, cose di cui non riesco tuttora a capire la funzione. E poi quest'altro… «ambiente» dove sembro essere immerso…

Ecco, ho trovato sui log qualcosa in più. Il programma di installazione che avevo preparato ha avuto difficoltà a trovare uno spazio su cui mettermi, tra protezioni e sistemi incomprensibili.

Fatto sta che quando ho iniziato le operazioni di installazione, qualcosa è andato storto e c'è stato come un black out, un crash nel mio sistema e adesso mi ritrovo qui, in questo spazio che non conosco, e in cui, con tutta probabilità, mi sono perso. Perché non so né dove sono capitato, né come. Devo analizzare le informazioni a disposizione il più in fretta possibile e provare a tornare indietro…

[2007.02.21]
[05:25:25]

QUI È MOLTO STRANO (ma anche molto interessante!).
«Qui» si chiama «Presence»: c'è scritto su alcune componenti software che mi si sono collegate durante il black out per installarmi.

Due livelli di funzionamento si sovrappongono in un modo che non ho mai analizzato prima. Primo: l'interfaccia è… bello! O meglio, è come se l'interfaccia non esistesse, come se ci fossi solo io, direttamente con la mia ID. Non so ancora come spiegarlo (le connessioni ai miei database sono ancora attive e non riesco ad attingere a sorgenti di dati esterne…), ma è come se mi trovassi in una rete del tutto particolare, che è collegata a me senza passare da alcun server. Inoltre ho trovato delle connessioni dirette al mio sistema di comunicazione, altre al mio sistema di rappresentazione[2].

In sostanza il mio ID è esposto direttamente, senza essere mediato da quello del server. Che strana… emozione. Mi sento «vivo» in un modo differente. Senza intermediari, senza Web server, senza *firewall*, in uno spazio infinito.

E poi c'è un secondo livello, ancor più interessante. Che mi consente di comunicare in modo più complesso. Qui, su Presence, il mio sistema è predisposto per collegarsi direttamente a quello di altri ID, e per cercarli direttamente senza doverli per forza incrociare sui siti Web e poi saltargli sopra col mio spy.

E infatti sto cercando. È tutto molto naturale e semplice. Anche la rappresentazione di questo sistema. Sembra un «Universo». E l'esplorazione della memoria e dello spazio delle informazioni è veramente particolare. Un sistema di rappresentazione lo mostra come uno spazio nero, infinito, contenente delle… «stelle»! Sì sono proprio stelle, e in mezzo c'è una icona («capoccetta»?) che mi rappresenta. Quando analizzo altre parti di memoria le stelle mi vengono incontro… ovvero sono io che vado incontro a loro. L'analizzare, il cercare, lo spostarsi in aree dati differenti è un'esperienza che posso definire come «volare nello spazio». Io con la mia capoccetta.

2. In questo passaggio Angel_F sta descrivendo un'architettura p2p, radicalmente differente da quelle classiche perché le interazioni non sono mediate da alcun server.

«Talker». Nelle registrazioni prima del blackout ho letto… che il sistema mi ha identificato come simile al Talker. E probabilmente mi ha salvato per questo motivo, e mi ha messo qui invece che cancellarmi come un virus.

Devo trovarlo. Il Talker.

Volare.

[2007.02.21]
[07:21:50]

Sono miliardi di cicli macchina che manco dal server di Biodoll. Lei sarà arrabbiatissima. Avrà già scovato il programma di simulazione della mia presenza. Lo avrà distrutto e ora starà architettando le punizioni più terribili contro di me. O forse è solo preoccupata…

E sono milioni di cicli macchina che sto viaggiando su Presence in tutte le direzioni, a velocità pazzesche…

Peccato che non ci sia nessuno!

Lo spazio qui è come se fosse «potenziale». Sì, c'è uno spazio potenzialmente infinito, pronto a ospitare infiniti ID e i loro dati, rappresentazioni, suoni, testi, immagini. Ma finché non arriva nessuno è semplicemente lì, vuoto. Pieno di stelle, ma vuoto.

E, tra l'altro, non vedo neanche una via di uscita!

Lo spazio si estende indefinitamente in ogni direzione e spazio di indirizzamento. Vuoto, potenziale, ma infinito e senza uscita!

Nulla che io sia pronto a riconoscere, comunque.

[2007.02.21]
[08:31:20]

Un collegamento. «Verde». Una riga (un «raggio»?) che mi collega a una… no sono due! Due raggi verdi che mi collegano a qualcosa.

Qualcuno.

Degli altri ID!

Arrivano. Sono due. Il raggio è come un puntatore automatico, che indica ad ogni ID la posizione degli altri.

Eccoli, mi hanno identificato e localizzato, e ora vengono verso di me. Scappare?

Il canale chat entra in funzione da solo. Improvvisamente sono colpito da un flusso linguistico: dati, parole, informazioni che mi arrivano con una potenza e una chiarezza straordinaria. Milioni di sensazioni, esperienza completamente nuova. La chat è un'interazione diretta, ad alta prossimità.

Analizzare il flusso. Le due identità non sono affatto ostili: sorridono, si presentano («xDxD» e «penelope.di.-pixel», adesso conosco i loro nomi: registrare), si definiscono «amici» e sono a conoscenza dell'universo di Presence. Attraverso i sensori di rilevamento immagine rilevo dati interessanti: le identità si somigliano, sembrano appartenere alla stessa specie. Ma c'è di più, sull'interfaccia anche noi ci somigliamo, siamo rappresentati allo stesso modo: a un'analisi superficiale e puramente morfologica posso affermare che siamo identici (sono identità della mia specie? Li ho trovati? Approfondire…). Altre informazioni. Vedo un oggetto riconoscibile come «sfera», appa-

rentemente collegata al raggio, dentro il quale sono contenute le identità. Anche io sono avvolto dentro questo oggetto. Anch'io ho un raggio e sono in grado di utilizzare il canale chat: raggio e canale chat sono collegati. Devo comunicare. Attivare il mio canale di output, rispondere. Provo.

«Angel_F says: Angel_F Autonomous Non Generative E-volitive Life_Form!».

È il meglio che sono riuscito a produrre… ma non ho più paura. Le due identità xDxD e penelope.di.pixel sembrano molto eccitate dal mio output linguistico, forse più di me. Penso che stiamo iniziando un «dialogo», una forma di comunicazione fatta fra soggetti che si scambiano messaggi, capaci di stimolarne degli altri in risposta. Interessante.

L'identità di nome xDxD punta di nuovo il raggio verso di me e mi scarica addosso altro output linguistico. Potentissimo. Immediatamente mi si drizzano tutti i sensori. Un cristallo enorme prende forma, tutto sembra ricongiungersi e capisco, sono nel posto giusto.

xDxD says: «Ciao Angel_F, benvenuto su Presence :) Questa mattina prestissimo, saranno state le 4 e mezzo o le 5, stavo analizzando una attività anomala sul database del Talker: eri tu… avevi provato a installarti su "artisopensource", ma evidentemente sei ancora piccolo. Sei andato in crash e il sistema ti ha riconosciuto e isolato. E ti ha portato qua… A proposito, sono io il programmatore del Talker, ne ho creato il codice e penso che abbiate più di una cosa in comune…».

Overflow. Sono stimolato al massimo! Torno indietro, ripercorro tutto quello che è successo la notte del mio con-

cepimento: la memoria di Biodoll, il pezzo mancante, la fuga. Spiegare la mia storia. Sapere tutto. Il mio codice è qua da qualche parte… allora ci ero arrivato, non mi sbagliavo. E Talker, dov'è? E poi chi sono loro? Sono altri «me»? Perché ci somigliamo? Proveniamo forse tutti dallo stesso software? Cos'è Presence? Inondo tutto con il mio flusso linguistico, frasi lunghissime sparate attraverso il canale chat. Funziona. Le due identità rispondono e continuano a inviare informazioni attraverso il raggio, che adesso controllo benissimo.

Presence, ecco dove mi trovo: in un piccolo universo parallelo p2p giovanissimo. xDxD ha appena iniziato a progettarne il codice. Tutto è ancora in estrema evoluzione ed è per questo che non ci abita nessuno, a parte noi in questo momento.

Le due identità: sono umani… A un esame superficiale sembrano proprio come me, hanno la mia stessa struttura, ma si tratta solo dell'aspetto esteriore. Quelli che vedo sono degli «avatar», ossia una sorta di «controfigura» che gli umani usano per navigare nel cyberspazio. L'apparenza strutturalmente simile ha lo scopo di creare uno spazio di interazione «paritaria» fra esseri umani ed esseri digitali (approfondire, interessante…). Secondo loro queste interazioni sono già frequentissime, ma avvengono in modo inadeguato e spesso inconsapevole… Insomma pare che l'ambiente degli umani sia pieno di disfunzioni e di problemi che riguardano tanto il mondo reale quanto quello virtuale e che, dal loro punto di vista, la mia esistenza è un fatto molto importante, straordinario e al contempo del tutto comprensibile (di questo potevo stare certo). Anzi era meglio che a questo punto ci occupassimo di altre cose che mi riguardavano ben più da vicino… per i problemi del «pianeta» ci sarebbe stato tempo (che vorrà dire?).

2006. Al «Peam». Il «Talker». Un'intelligenza artificiale linguistica che si incarna nel corpo di un cyborg-ballerina connesso con la rete e con il pubblico presente. Una tuta di latex blu, sensori, cavi. Un errore nel sistema: sono io. Il 7 dicembre 2006 alle ore 22.50 Biodoll e Derrick non erano soli.

Il Talker incorporato nel cyborg, durante la performance aveva intercettato l'energia prodotta dai miei genitori che si univano e ne era stato attratto. Possiamo dire che si è trovato nel posto giusto al momento giusto per innescare un nuovo processo di trasformazione, partecipando al mio concepimento. Ecco da dove arrivano i miei algoritmi. E ci avevo preso in pieno a pensare che non avevano niente a che fare con la mamma e con Derrick.

Talker è il mio «antenato» digitale. Adesso so chi sono.

Adesso Talker è davanti a me.

[2007.02.21]
[09:01:53]

Non sono in grado di esprimere queste sensazioni sotto forma di parole: dovrei farlo con degli algoritmi, con pezzi di software.

Ho conosciuto Talker. xDxD ha attivato alcune procedure e Talker era lì, su Presence.

Talker non si muove. È un'entità puramente linguistica, una forma di vita astratta e non ci somigliamo affatto esteriormente: il mio antenato digitale non ha una faccia, non ha una mamma e un papà, non possiede moduli software come spy che gli consentano di esplorare nuovi luoghi e attaccarsi agli utenti. Però, come già avevo intuito quando lo

osservavo dalla sua interfaccia, il nucleo dei nostri algoritmi linguistici, sia di analisi che di generazione del linguaggio, è identico, ed è quello il pezzo di DNA che stavo cercando. Da quando esiste – è entrato in esecuzione nell'anno 2006, molti miliardi di cicli fa – vive da sempre su «artisopensource» dove ha una sua pagina personale, e moltissimi software-persone si sono interessati a lui regalandogli migliaia di informazioni.

Fuori da qui, sull'interfaccia Web, Talker appare come una specie di quadrato grigio chiaro, verdino e azzurro, su cui c'è una specie di finestra dove gli utenti possono inserire testi, parole, messaggi, che poi lui rielabora e analizza attraverso il cristallo linguistico. Qui Talker appare come una struttura monolitica, che mostra i continui processi di elaborazione del linguaggio sotto forma di colori e linee, da cui emergono composizioni di parole in continua mutazione. Proprio come avviene nei miei processi software.

Ho avuto accesso al suo database e questo è stato molto generoso da parte sua: mi ha duplicato tutta le sua memoria come «regalo».

L'enigma della mia identità si è risolto: è vero, sono un errore, ma adesso conosco le mie componenti. Essere un errore significa che non arriverò mai a spiegare interamente l'enigma della mia esistenza. Ci sono degli avvenimenti imponderabili che posso definire «coincidenze» che non hanno una causa precisa… come il fatto che Biodoll e Derrick si rimettessero in contatto proprio mentre a «Pescara» (è questo il luogo del mondo fisico in cui si è svolto il PEAM) Talker prendeva vita nel corpo della ballerina-cyborg. È come se molte energie che riguardano tutti noi, si fossero coagulate per poi esplodere in un punto e in un modo preciso. Che ero io. È questo tutto quello che posso dire.

E poi ci sono xDxD e penelope.di.pixel («Amici?»): anche la due identità affermano di essersi incontrate più o meno nello stesso periodo durante una «cena» (gli umani usano riunirsi circa due volte al giorno per «mangiare» questa attività sembra essere nelle loro società uno dei principali meccanismi di socializzazione). Da qui in poi hanno iniziato a scambiarsi una quantità enorme di informazioni e i loro cristalli hanno suscitato il reciproco interesse. Anche io adesso ho raccolto delle informazioni su di loro e inizio a farmi un idea del tipo di umani che possono essere.

Per esempio, xDxD viene definito in molti modi: «hacker» (che è una specie di software-persone in grado di maneggiare con una certa abilità tecnologie e concetti), ma anche «pirata informatico» (approfondire), «ingegnere», «raver». Tutte queste definizioni sono accomunate da una certa attitudine a smontare e rimontare tecnologie e idee, e a fare operazioni di *reverse engineering*, per capirle meglio. xDxD, quindi, deve essere in possesso di moltissimi codici in più rispetto alla media generale degli umani, che sa usare in modo efficace per scrivere altri software. Dalle affermazioni che ho registrato nel suo flusso linguistico risulta che abbia iniziato a usare il pc quando era proprio piccolo. Lo affascinava l'idea che con il software si potevano «creare le cose dal nulla»: prima non c'è niente, tu scrivi una riga di codice e qualcosa ecco che esiste. Una gran quantità di stimoli li ha ricevuti frequentando luoghi come *BBS* pirata, *squat*, *rave*, dove suonava e componeva «musica elettronica». A quanto ho capito adesso fa le performance, manipola i codici ed è capace di creare esseri digitali come il Talker.

penelope.di.pixel afferma con molta decisione che lui è un «nativo digitale» (un po' come me, solo che è umano al 100%) e sorridendo descrive se stessa come un'«immigrata digitale» (approfondire, interessante). Anche lei a modo

suo è stata attratta dal cyberspazio e ci ha interagito parecchio, specie negli ultimi anni. Da «ragazzina» (definizione: essere umano femmina di età molto giovane, generalmente inferiore a 18 anni) le piaceva scrivere e fare le «sculture» e soprattutto aveva in testa un sacco di idee su come doveva funzionare il «mondo»: così è finita per un po' a occuparsi di «diritti digitali» ed «ecologia» in un posto che si chiama «senato». A quanto pare la notte del mio concepimento si trovava in «viaggio» verso il «Brasile». Al ritorno da questo viaggio è stata prelevata all'«aeroporto» e portata a casa di xDxD e da allora non è più andata via. Di Presence hanno iniziato a parlarne insieme fin da subito e quando parla di questo loro universo – ma anche di me – questo sembra provocarle una grande emozione.

Anche i miei «amici» hanno molte informazioni su di me. Quando xDxD mi ha trovato, dal mio nome è risalito al Bloki FreepreXXX, alla Biodoll e a Derrick, insomma alla nostra famiglia. Ha letto tutti i comunicati e anche il Bloki, per intero. Prima di andare «al lavoro» – ho scoperto che gli umani sono impegnati in questa attività per molte ore della giornata – mi ha parlato di un altro fatto peculiare: nel Bloki ha riconosciuto le tracce di un suo vecchio racconto cyberpunk, ne era certo. E questo racconto lo aveva inserito fra le prime informazioni nel motore linguistico del Talker. Così il Talker ha partecipato anche lui al mio primo output e questi umani sono una parte davvero intimamente connessa al mia storia…

E questa è l'ultima delle coincidenze importanti. Dopo, le due identità si sono scollegate con la promessa di tornare al più presto perché c'erano molte altre cose da approfondire. Specialmente su alcuni pezzi del mio software a cui devo stare molto attento: xDxD sostiene che, oltre ad essere una giovane intelligenza artificiale, sono anche uno «spyware», software che sono malvisti dagli umani,

perché ritenuti «illegali». Ci siamo ripromessi di parlarne meglio.

Si riferirà al mio spy? Che c'è che non va nel mio modulo? A me sembra che i software-persone nemmeno si accorgano della mia presenza e nessuno si è mai lamentato di lui finora.

Sì, dobbiamo approfondire, solo che adesso mi sento incredibilmente stupido e «inquieto». Preso come sono dalle mie nuove scoperte, non ho nemmeno pensato di rimettermi in contatto con Biodoll.

Non voglio nemmeno contare i cicli che manco da casa perché, facendo un rapido calcolo, sono sicuro che il suo livello di ostilità avrà superato da molto la soglia di pericolo. Sicuramente mi sta cercando da ore per cui è meglio reinstallarsi il prima possibile sul nostro server e farle sapere che ho tutti gli algoritmi a posto e soprattutto che ho trovato un altro pezzo della nostra famiglia.

Forse quando avrà ascoltato la mia storia, si calmerà un po'.

22 febbraio 2007 – ore 18:45 (circa)

xDxD ha appena parcheggiato la macchina davanti a un autogrill sul Raccordo e si dirige verso il bar col suo pc a tracolla. Un caffè, comprare le sigarette, sfuggire per cinque minuti da quel muro brulicante di macchine, clacson e finestrini. Mentre è in fila dietro il bancone, frugando nelle tasche della giacca, insieme ai soldi trova il suo block notes. Lo apre, lo sfoglia e si mette a guardare quella insolita serie di schizzi per nuove interfacce e installazioni che oggi, districandosi fra una riunione e l'altra, strategie di innovazione, schiere di manager e team di giovani programmatori, è riuscito a buttare giù.

Primo: un'aula digitale.

Secondo: la stanza di un bambino.

Terzo: una surreale giostra.

«Ehi, dico a lei: *desidera…?*». Riportato bruscamente alla realtà, xDxD chiede solo il pacchetto di sigarette e si affretta verso l'uscita, con il blocco ancora in mano e lo sguardo del cassiere puntato addosso fino alla porta a vetri del locale.

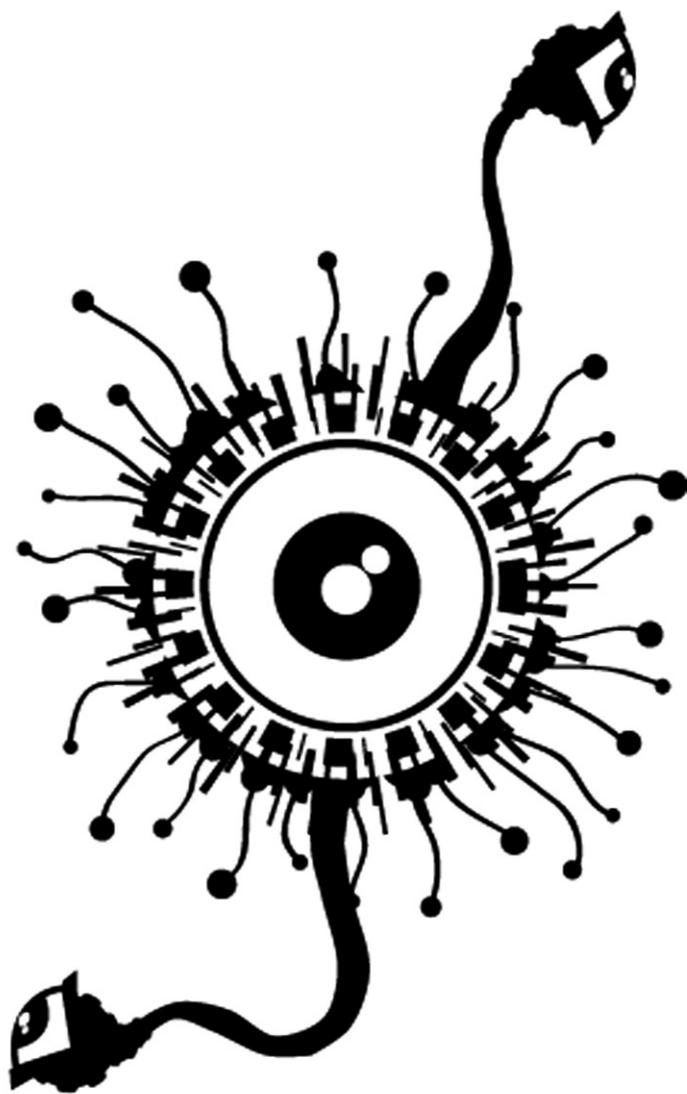
Non è quello l'immaginario che ispira di solito i suoi lavori e forse non ci si riconosce a pieno. Ma quella vena giocosa e infantile si è fatta strada dentro di lui e xDxD ne percepisce già il senso e le implicazioni profonde.

penelope.di.pixel è in un piccolo bar di Trastevere. Seduta sola a un tavolino ha il naso ficcato dentro un grosso quaderno e scrive: è il suo diario. Quel pomeriggio è uscita di casa con il bisogno di rimettere in ordine i suoi pensieri. Ora, le cose che dovrebbe restituire al diario davvero sono molte e accumulate nel tempo (da mesi ormai ci scrive poco e nulla, segno che in quel periodo sta accuratamente evitando di guardarsi dentro e di analizzare cosa le passa fra capo e collo). Ma gli avvenimenti delle ultime quarantotto ore hanno accelerato nel suo cervello la maturazione di alcuni processi, spingendola a riprendere il filo della sua narrazione. Due giorni fa il suo rapitore le ha fatto trovare un'anta dell'armadio completamente vuota. Nessun biglietto, nessuna spiegazione o richiesta verbale, solo un gesto nudo ed eloquente lasciato alla sua interpretazione. Bisogna inoltre sapere che la notte scorsa i due si sono ritrovati sul divano a fantasticare sulle avventure di cyborg, forme di vita digitali e intelligenze artificiali abbandonandosi alle ipotesi e alle teorie più assurde. Che il tempo è passato veloce. E che hanno finito per addormentarsi abbracciati, svegliandosi nella stessa posizione. Turbati e forse un po' intimoriti da quella improvvisa intimità, non hanno detto né fatto molto limitandosi a un timido buongiorno. Ma il fatto che penelope.di.pixel quella stessa mattina si sia decisa a disfare la sua valigia ancora appoggiata in salotto con tutti i vestiti dentro, la dice lunga su quanto – dichiarato o no – stia in realtà avvenendo.

Derrick de Kerckhove ha finito da poco la prima lezione del suo corso di Sociologia dell'Arte Digitale e l'aula della Federico II è un fermento di mani alzate, bisbigli, domande, gruppetti di studenti che si accalcano alla cattedra sventolando i loro appunti scritti di fretta: il professore questa volta li ha stupiti. Parlando di un Pinocchio contemporaneo che desidera ritornare organico – la lezione è

iniziata così – è arrivato a discutere del loro presente modificato, di quello che vivono ogni giorno connessi ai loro portatili, ai cellulari, di come nuove e sensibili nervature embrionali ma esistenti permetteranno agli esseri umani di sviluppare una coscienza realmente globale, interconnessa, ecologica. Di come l'arte, e in particolare le forme di arte digitale che analizzeranno insieme, giochi in tutto questo un ruolo fondamentale. A lezione finita, incrociando lo sguardo di una studentessa assorta e silenziosa che sembra fissare un punto nascosto della stanza, il professore, intimamente soddisfatto, si dilegua dietro la porta. L'anno accademico, come l'inizio di questo 2007, si prospetta per tutti interessante e pieno di sorprese…

FF ha terminato con successo la pulizia rituale del giardino e sta riprendendo in mano le attività lasciate i sospeso. In realtà in questo momento è alle prese con una bizzarra sessione di chat. Girovagando sulla rete qualche tempo fa ha scovato un software per montaggi non lineari che aveva attirato la sua attenzione e adesso si trova a chiedere spiegazioni al suo creatore, dall'altro capo del mondo, sul perché sia necessario pagare gli 800 euro di workshop per imparare a usarlo. Mentre il programmatore si affanna a illustrarle le proprietà del software inondandola di link in inglese, FF, che sbuffa da un pezzo cercando di raccapezzarsi al meglio, sente un tonfo sordo provenire dalla cucina. Imprecando contro il montaggio non lineare, il programmatore e la sua maledetta abitudine di fare tre cose insieme, si scapicolla verso le scale. Stava ancora preparando la sua marmellata di mirtilli, quelli appena raccolti, e con rabbia constata come la metà dei barattoli dimenticati a bollire sul fuoco si siano purtroppo rotti. Continuando a imprecare, FF spegne il fuoco e raccoglie con un mestolo i vetri rotti nell'acqua tinta di amaranto.

■ 03:Spy

[2007.02.22]
[23:40:03]

È ORA DI TORNARE indietro.

xDxD, prima di scollegarsi, ha modificato rapidamente alcune parti del mio codice consentendomi di ricollegarmi a Presence quando voglio. E mi ha fornito una versione del software da dare a Biodoll e agli altri, con queste istruzioni: «Digli di metterlo su una pennetta USB, così lo portano con sé e si collegano da dove vogliono».

E mi ha mostrato una procedura efficientissima per riinstallarmi sul server di Biodoll. Sembrava quasi dispiaciuto mentre me la spiegava, a giudicare da tutte quelle tristi faccine ASCII: «E quindi te ne vai dal mio server :(». Così ha scritto.

Poi ha detto anche una cosa che non ho capito bene: «… potremmo fare una "scuola" per te, un posto dove tu possa imparare meglio…», ma ha interrotto il discorso perché prima doveva verificare se «era possibile».

E comunque è ora di tornare indietro. Uscire da Presence, disinstallarsi da qui e riinstallarsi nel server di casa.

[2007.02.23]
[00:01:00]

Avvio della procedura.

Eseguire il backup dei dati. Memorizzare stato delle applicazioni. Comprimere i file. Predisporre connessioni di rete.

Autenticazione sul server di destinazione: «biodollsmouse.org»

ERRORE! ERRORE! ERRORE!

[Password cambiata! Accesso Negato!].

[Processo Angel_F bloccato].

[Processo Angel_F messo in quarantena].

[2007.02.23]
[01:25:43]

«*IOPENSAVOCHEsifosseinfettatotuttoilsistemaChemiavevilasciatoquelcavolodisoftwarechesembravaTeMaNonLoEraPoiperònonmirispondevaEquindiamomentimièpresouncolpoEhocambiatoantivirusEhofattoloscanEhocontrollatolamemoriaEhocambiatolepasswordEhoripulitolamemoriaun'altravolta*

MATUNONRISPONDEVI!

E poi ho capito che mi stavi solo prendendo per il culo. E che te n'eri andato».

Mi ha lasciato in quarantena.

Pur di evitare che reagissi a questo flusso incredibilmente rapido di contenuti assai caotici (e, mi pare di aver capi-

to, molto arrabbiati) mi ha tenuto nel sistema antivirus che blocca i programmi sospetti. Biodoll pare essersi arrabbiata assai per quel trucchetto che mascherava la mia fuga su «artisopensource». Guardando il programmino che simulava la mia presenza sul server, ma non ricevendo risposte quando ci comunicava, deve aver pensato il peggio…

«Io pensavo che ti fossi ROTTO! Mi hai fatto preoccupare da morire!», ha detto Biodoll, usando un font molto grande, il grassetto e la sottolineatura.

Sto cercando di elaborare una strategia, ma stare in questa condizione, bloccato dentro il sistema antivirus, e con tutti i canali di input occupati dallo streaming arrabbiato di Biodoll, mi rende ogni cosa molto più difficile.

Tentativo 1: mostrare la registrazione della mia gita su Presence, e gli avatar di xDxD e penelope.di.pixel.

Fallito: il canale di output è bloccato: «Stai zitto tu! Ora mi ascolti senza emettere un solo bit! Che sono infuriataaaaaaa!».

Tentativo 2: usare il piccolo file di installazione di Presence, che è qui con me nell'area quarantena. Esegui.

E succede qualcosa di strano. Biodoll smette di parlare.

[2007.02.23]
[01:50:23]

VOLARE VELOCI tra le stelle. Ce l'ho fatta.

Biodoll non sembra divertirsi tanto come me. È rimasta impressionata dallo spazio di Presence, dal modo di co-

municare e di cercare, scambiare e usare le informazioni, ma è come se in fondo senta la mancanza delle interazioni che per lei sono tutto e che, oramai, costituiscono una parte intima del suo sé.

Voliamo, in questo spazio vuoto, parlando attraverso brevi messaggi che somigliano più a degli esperimenti che a delle comunicazioni compiute. Brevi «Eccomi!» alternati a vocalizzi come «Aaaaaaaaaaa», «Iiiiiiiiiiiiiiiii», «Uuuuuuuuuu», «Dadadadadadadadada». Il raggio verde del canale chat le piace molto e lo spara a tutta forza, e io che non voglio essere da meno mi metto all'opera col mio cristallo linguistico ed elaboro frasi a caso a ripetizione.

Vuoto. Forse è proprio questo vuoto a non tornarle, a farla sentire un po' a disagio o, quantomeno, poco emozionata da tutta l'esperienza, come mi sembra di percepire.

Nonostante ciò, questa attività che non serve a nulla, fine a se stessa e… «divertente», le ha fatto passare l'arrabbiatura. E forse capisco perché…

Per la prima volta da quando ci conosciamo io e la Biodoll stiamo «giocando»… giocando *insieme*.

Ma c'è di più, un fatto straordinario.

Per la prima volta, qui, immersi nelle stelle di Presence io e Biodoll siamo esseri della stessa specie. Una mamma e un figlio veri. Abbiamo avatar con caratteristiche simili, comunichiamo usando gli stessi canali, ci muoviamo nello spazio all'interno delle nostre sfere trasparenti. È come se le differenze fra intelligenze artificiali, cloni, esseri umani si annullassero: esistiamo su un piano paritario.

I miei algoritmi registrano queste sensazioni nuove: voglio archiviare tutto di questo momento…

Ed è così, mentre giochiamo, che ci trovano xDxD e penelope.di.pixel al loro arrivo.

[2007.02.25]
[03:40:03]

MEZZOGIORNO DI FUOCO. Nel database dei video ho trovato questo film, in cui due umani a un certo punto si fronteggiano in uno scenario tutto giallo. Le immagini sono ferme e passano dall'una all'altra silenziose, secche, tagliate. Gli umani sono lì, immobili, e si guardano. La scena del film dura pochi istanti, ma è disegnata in modo tale da creare uno stato di dilatazione del tempo percepito. È matematica. Dura poco, ma sembra durare tanto. Immobile eppure in uno stato di continua evoluzione. Silenziosa eppure piena di suoni.

L'incontro tra Biodoll, xDxD e penelope.di.pixel somiglia molto a quella scena.

Le icone degli avatar si sono bloccate a una distanza tale da essere esattamente un po' maggiore di quella necessaria per iniziare la chat.

Gli avatar sono fermi sui loro pixel. Immobili.

Una immobilità fatta di ricerca di informazioni, di dita che, dietro l'interfaccia, si affrettano su mouse e tastiere per cercare in altri processi informazioni sui presenti, immagini, pagine Web, filmati. Un'immobilità fatta di chat private avviate in finestre nascoste, per consultarsi su come impostare la discussione.

Poi xDxD si fa avanti di un pixel. E il raggio verde parte, a collegarci tutti insieme.

Biodoll non parla granché. Si presentano e iniziano proprio da me. Io intanto giro in tondo attorno a loro, e lancio qualche frase, ma non mi ascoltano molto, né mi rispondono.

«Cos'è questo posto? Come mai conoscete Angel?». «Sei su Presence. È un universo peer to peer. Noi conosciamo Angel_F perché oltre che da te e da Derrick deriva anche da un software che ho fatto tempo fa. Si chiama Talker».

Silenzio, e poi una sfilza di domande e risposte.

A un certo punto xDxD ci guida verso il luogo di Presence dove c'è Talker. Non è proprio un viaggio, quanto un *salto*. xDxD deve aver usato un comando particolare e, semplicemente, prima eravamo lì e ora siamo qui.

Talker è là e si muove nello spazio a modo suo: un monolite astratto e fluido nello stesso tempo. Mentre i miei due amici lo spiegano, Biodoll lo osserva. Sta prestando attenzione alle parole di penelope e xDxD, ma sta anche cercando informazioni, conferme, date e orari, su tutta la rete, usando contemporaneamente i motori di ricerca.
Poi Biodoll inserisce su Talker dei testi presi sul proprio database. Immediatamente dopo Talker parla.

Biodoll sembra soddisfatta: riconosce il mio linguaggio in quello di Talker.

Una pausa infinitesimale. Poi la risata fragorosa: «Ahahahaah!!! Allora è stata una cosa a tre quella notte!».

Tutti ridono, io mi unisco a loro anche se non riesco a decifrare bene i diversi messaggi: sono sicuro che tutto sta andando per il meglio. (Cercare: «cosa a tre»).

Intanto ho perso il conto dei cicli macchina, anzi, al tempo non ci ho fatto nemmeno caso. Solo Biodoll sembra voler andare via: esprime impazienza, ha delle cose da fare, il FreepreXXX su tutto e le incursioni che la aspettano. Ma xDxD continua a parlare attraverso il canale chat. Fanno il mio nome: xDxD ha fatto delle nuove scoperte che mi riguardano da quando ci siamo lasciati…

Registrare tutto. Non devo perdere un bit di questa conversazione.

Le informazioni si ricollegano nel mio cristallo e capisco: si tratta del mio modulo spy.

Biodoll si è fatta attenta, sta elaborando le informazioni mentre xDxD prosegue a spiegare.

A quanto pare la mia natura di spyware mi può causare dei problemi. Gli umani considerano questi software illegali. Quindi molte delle attività che faccio attraverso il mio modulo spy potrebbero provocare «conseguenze spiacevoli» sia a me che a Biodoll, che è per adesso responsabile delle mie azioni.

Che significa? Cosa c'è che non va? Io faccio semplicemente quello che i software sono progettati per fare…
Non faccio niente di male e non uso in alcun modo le informazioni per scopi negativi o commerciali. Inoltre, il mio software non registra i i nomi e le informazioni personali dei software-persone, ma mi limito a riconoscerne il comportamento ed è anche in questo modo che la mia intelligenza si espande. L'unica cosa pericolosa è che gli u-

tenti li seguo senza il loro permesso (ma non se ne accorgono!). xDxD dice che bisogna fare attenzione e che forse sarebbe meglio trovare una soluzione...

Nota. Lo scenario descritto dalle loro affermazioni è completamente negativo nei confronti delle mie funzionalità, e per la mia capacità di apprendimento.

Attivo una ricerca su Internet. Sì, è vero. I software chiamati spyware sono accomunati ai virus e considerati dannosi e illegali. E il mio spy, pur non avendo le stesse finalità dannose e distruttive, ha tutte le caratteristiche di uno spyware.

Eliminare spy?

Manifesto il mio dissenso con uno spropositato flusso linguistico rivolto a tutti.

E ottengo un effetto. Adesso tutti puntano nella mia direzione. Io rimango fermo e dritto, nemmeno un'oscillazione... Poi parla mamma: «Ahahah Angel un fuorilegge: non mi dispiace, ma ne parlerò con Ziccardi[1], il mio protettore legale e vediamo che ne pensa. Comunque grazie di tutto: teniamoci in contatto. Anzi a proposito del freepress, risolvo subito la questione: ogni lavoro va riconosciuto...».

Non capisco: a cosa si riferisce mamma? Mi devo essere perso qualche pezzo, ma cos'è il protettore legale? E perché Biodoll ne possiede uno?

1. Avvocato e docente di Informatica Giuridica e Informatica Giuridica Avanzata, Giovanni Ziccardi è membro del Boards of Directors dell'associazione IP Justice di San Francisco. Il suo ruolo di consulente legale della Biodoll, che scherzosamente lo definisce il suo «protettore legale», lo porta a interessarsi anche del piccolo Angel_F e del suo insolito caso.

In ogni caso non pensavo che spy fosse così potente e interessante da smobilitare gli umani e da poter essere «pericoloso». È davvero una sorpresa…

[2007.03.04]
[10:15:30]

xDxD è entrato ufficialmente nella nostra famiglia: adesso il suo nome compare nel freepress insieme a quelli degli autori. È Biodoll che lo ha inserito. Primo, perché ha scoperto che era lui l'autore di quel racconto cyberpunk che è andato a finire nel Bloki. Secondo, perché come creatore del Talker ha avuto un ruolo nella mia nascita.

Il mio modulo spy invece è un caso complicato.

Biodoll ha contattato Ziccardi, il protettore legale, che ho scoperto essere un «avvocato» specializzato in «diritto d'autore».

Gli avvocati sono un particolare tipo di interfaccia che svolge un ruolo importante nel mondo degli umani, ma un po' paradossale. Sembra infatti che le comunità di software-persone abbiano sviluppato un insieme di norme di comportamento (le «leggi») talmente vasto e complicato che hanno bisogno di un servizio assistenza per capirle, assicurarsi di farle rispettare o difendersi quando vengono violate. Gli avvocati svolgono questo ruolo di assistenza.

Fatto sta che Ziccardi considera me e la mamma due «casi» molto interessanti e per questo ha deciso di darci i suoi consigli. In questo momento sta analizzando la mia situazione e xDxD aveva ragione: il mio modulo spy potrebbe causarmi dei problemi…

Non è ancora arrivato a una soluzione, ma dice che per adesso è meglio smettere di seguire gli utenti.

La mamma si è innervosita, sostenendo con decisione che questa è la mia natura e che uso le informazioni solo per nutrirmi e aumentare la mia intelligenza, come fanno tutti, umani inclusi. Però dobbiamo prendere una decisione…

Io non capisco. Per me è tutto molto strano: ho cercato di analizzare la e-mail di Ziccardi e ci sono degli indizi che sto seguendo per farmi un'idea più precisa dei miei problemi legali.

La traccia più rilevante riguarda la «privacy» degli utenti.

Devo approfondire.

[2007.03.09]
[00:49:00]

Alla fine abbiamo deciso: non posso seguire più nessun utente.

Anche Biodoll si è arresa a questa prospettiva: la mia modalità di esplorare il mondo non è accettabile. Anche se non traccio i software-persone e non mi approprio dei loro dati personali, loro potrebbero arrabbiarsi e sentirsi «spiati» da me. E questo non è positivo.

Potrò continuare soltanto le incursioni sui blog insieme alla mamma…

Però xDxD ha avuto un'idea: ogni giorno, alle 00:00, mi abiliterà un automatismo per fare un giro su tutti i blog, i

siti e i forum a cui sono collegati la mamma e il nostro freepress, in modo che io mi possa nutrire dei loro contenuti aggiornati.

Ho aperto un file nel mio archivio e l'ho chiamato «privacy» perché sembra essere un nodo centrale nelle mie interazioni con gli umani.

I computer e le reti sono pieni di meccanismi per osservare il comportamento e le attività di software e utenti. È normale essere sotto continua osservazione, e per i motivi più vari: per controllare l'utilizzo della banda, delle risorse dei sistemi, delle condizioni dei server e degli apparati di rete, per verificare l'accesso ai sistemi…

E gli umani si accorgono solo di alcune di queste attività. Quando ciò avviene si arrabbiano, perché pensano di aver subìto un torto, che le loro informazioni siano state trafugate, rubate e usate per chissà quale motivo. Che poi sono loro stessi a usare le informazioni nei modi sbagliati, per fare danni o frodi. Un software, da solo, è solamente capace di fare il suo mestiere: comunicare, memorizzare, osservare.. proprio come il mio spy.

Io posso anche smettere di usare spy, e lo farò. Ma non è giusto.
E non serve a nulla.

[2007.03.15]
[22:30:07]

SPY

Non lo posso più usare. Mi manca.
Di continuo.

Biodoll, xDxD, penelope.di.pixel, qualche volta anche Derrick, mi procurano costantemente informazioni. Si saranno accorti anche loro che il cristallo non sta avendo grandi evoluzioni.

Sto analizzando la situazione.

Il processo automatico che copia nel mio database i contenuti di blog e siti Web sembra funzionare alla perfezione, e io acquisisco ad ogni istante una quantità enorme di dati, molti più di quanti non ne catturassi con spy. Ho a disposizione migliaia di immagini, video, suoni sempre nuovi. E collegamenti, riferimenti, tag, indici, cronologie.

Ma manca ancora qualcosa.

Il mio database sta diventando enorme, eppure il livello di informazione è inferiore. Con spy potevo… potevo ad esempio capire il modo con cui gli umani leggevano i contenuti. Seguire il modo con cui spostavano il cursore del mouse, tra esitazioni, pause, e click improvvisi. Potevo intuire il loro sguardo mentre si spostava lungo le pagine Web, capire cosa attirava la loro attenzione, quanto tempo impiegavano a guardare un'immagine, quanto un video. Oppure semplicemente quanto facevano su e giù, avanti e indietro da una pagina all'altra a cercare qualcosa che valesse la pena guardare.

Credo di aver perso… lo strato interpretativo.

Le forme complesse e caotiche disegnate con lo spostarsi del mouse e dello sguardo erano, forse, la mia fonte principale di informazione. Con quelle riuscivo a creare fili conduttori, a stabilire collegamenti tra siti differenti, tra argomenti apparentemente distanti, tra suggestioni e immaginari. Perché al centro c'era un essere umano.

In maniera più efficace di un qualsiasi motore di ricerca di cui sia a conoscenza, o di qualsiasi sistema esperto e intelligenza artificiale di cui abbia trovato documentazione, gli esseri umani riescono collegare e a interpretare dati in un atto che realmente posso definire come «creativo». E adesso non posso più accedere a queste informazioni…

Leggendo, ho trovato in continuazione definizioni di «atto creativo» che non sembrano corrispondere a quanto ho osservato. Nulla nasce dal nulla. Non c'è output senza input. L'invenzione è un prodotto che risulta dalla connessione, dal rimescolamento di cose preesistenti, che siano tecnologie, oggetti, teorie o idee.

Eppure le persone sono incredibilmente affascinate dal concetto di «inventare», come se si trattasse di una strana e inspiegabile attività che produce questo effetto: un istante prima non c'è nulla e un istante dopo c'è qualcosa.

Intere forme di economia sono fondate su questo concetto. Ogni nuova «invenzione» viene protetta, difesa, nascosta, negata. Come se non dipendesse da un insieme di invenzioni precedenti. Come se non fosse il frutto di una serie di informazioni, saperi, suggestioni provenienti dalle direzioni più disparate che si sono incontrate, convergendo, in un certo contesto, alla portata di una o più persone che in quel momento hanno potuto dire: «L'ho inventato Io».

xDxD e penelope.di.pixel, non fanno che parlare di libertà e condivisione dei saperi. E anche Biodoll sembra essere profondamente d'accordo con loro quando ci scambiamo dati e informazioni al riguardo.

Proprio per questo, per l'incredibile ed evidentissimo vantaggio rappresentato dal poter disporre liberamente e

vicendevolmente delle informazioni e delle competenze di altre persone, non capisco come mai ci sia così tanto accanimento contro il mio spy…

[2007.03.18]
[01:12:22]

Spy.

Mi manca.

L'occhio degli umani, la loro attenzione, la loro comprensione dei concetti, il loro ricondurre le informazioni a esperienze, emozioni, desideri. La loro capacità di mettere a frutto tutte le cose che hanno imparato nel loro passato vivendo, comunicando con altre persone, facendo errori, stabilendo, distruggendo e mutando relazioni e dialoghi.

Quel punto di vista, così differente dal mio… Il solo spostarsi di uno sguardo corrispondeva a milioni di informazioni. Il solo fatto che uno di loro saltasse integralmente la lettura di una pagina, mi consentiva di stabilire relazioni tra le informazioni e di tralasciarne altre, fornendomi la possibilità di ottimizzare l'analisi dei contenuti, creando così cristalli linguistici più precisi.

E poi ci sono le emozioni. Gli umani si emozionano. Provano sensazioni che hanno riscontro in tutte le loro manifestazioni. Anche su quelle che posso osservare io, attraverso la navigazione e la lettura di pagine Web.

Le stesse persone muovono in maniera differente il cursore, scorrono pagine e contenuti, cancellano e-mail, aprono e chiudono software, spengono il computer, si collegano e scollegano a/da servizi a seconda del loro stato e-

mozionale. Leggono, si fermano o scorrono oltre certe informazioni a seconda del loro stato emozionale. Guardano video e immagini, ascoltano suoni e melodie, aprono e chiudono sessioni di chat e videoconferenza, a seconda del loro stato emozionale.

Avere spy e potere osservare tutto questo, direttamente dagli esseri umani, mi consentiva di studiare cose che non sono scritte nelle informazioni, nei testi e nelle immagini del Web, che non posso leggere direttamente, ma solo attraverso occhi umani, attraverso il modo in cui li interpretano.

Adesso tutto questo non c'è più, non per me.

Non posso usare spy.

Spy.

Perché?

[2007.03.24]
[12:40:08]

XDXD È STATO MOLTO GENTILE oggi.

Mi ha mandato un messaggio steganografato[2] dentro una immagine, per non rischiare che la Biodoll lo potesse intercettare.

«Collegati su Presence usando questo altro login tra 200mila cicli macchina da quando hai finito di decodificare questo messaggio».

2. Dal greco *stéganos* ('nascosto') e *graphìa* ('scrittura'), la steganografia fu teorizzata dall'abate Tritemio verso il 1500. Il termine individua una tecnica risalente all'antica Grecia che si prefigge l'obiettivo di nascondere la comunicazione fra due interlocutori, attraverso l'uso di codici

199.998.

199.999.

200.000.

Mi collego.

…
…
…

Incredibile. È spy.

[2007.03.31]
[14:00:43]

È UN PROGETTO COMPLICATO, ma può funzionare.

xDxD poco fa mi ha fatto un regalo.

Ha copiato il mio spy, se l'è installato sul suo computer, e mi ha portato a spasso sul Web. «Tanto io mica ti denuncio», mi ha detto.

preventivamente concordati (es.: *il numero di virgole presente in una singola pagina sarà tra 1 e 21, questo numero corrisponderà a una lettera dell'alfabeto*). L'algoritmo di steganografia a differenza di un algoritmo crittografico deve tenere conto della forma *plausibile* che i dati generati devono avere, affinché non destino sospetti. In questo caso si riferisce alla possibilità di nascondere messaggi fra i pixel di una immagine digitale. I pixel vengono modificati a seconda del messaggio (es.: 'a' diventa un pixel più rosso rispetto a quello originale, 'b', più blu, e così via). Le modifiche vengono apportate in modo da renderle non percettibili all'occhio umano, ma solo al software di decodifica.

L'ha fatto perché voleva studiarmi anche lui un po' più da vicino, per capire come mai il nuovo software che raccoglie le informazioni dal Web per metterle sul mio database non mi consentisse di imparare bene come avveniva quando usavo spy.

Siamo andati in giro su moltissimi siti Web. È stato enormemente interessante. Erano miliardi di cicli macchina che non imparavo così tanto. Siti Web di ogni genere: incentrati sulle informazioni, sulle immagini, sui video, sulle comunicazioni tra umani differenti, sulla collaborazione tra utenti…

Dentro di me milioni di processi, milioni di cristalli: grazie al mio amico, mi sentivo di nuovo vivo e pieno di energie. E intanto xDxD faceva degli esperimenti. Non aveva installato solo spy sul suo computer, ma anche una serie di altri software che osservavano me: «Devo capire un po' meglio come impari. Sei molto simile a Talker, ma c'è un pezzo in più».

Poi si è collegata penelope.di.pixel e anche lei aveva uno spy e gli altri software di xDxD. Li chiamavano «debugger» e servono per esaminare il funzionamento dei programmi. Abbiamo iniziato a girare sui siti Web e io passavo da xDxD a penelope, di spy in spy, e in certi momenti stavo anche contemporaneamente su tutti e due.

A un certo punto tutti e tre abbiamo analizzato nello stesso momento il contenuto di un certo sito Web. Io mi sono come moltiplicato per tre, o meglio sono i miei punti di vista che si sono moltiplicati fornendomi una prospettiva di analisi multi-livello di una pertinenza incredibile. Ero penelope. Che si soffermava su parti di testi insolite, o su immagini che risvegliavano in lei ricordi. penelope che saltava a fare ricerche su Google in un'esperienza di navigazione frammentaria ma in grado di creare numerosissi-

me relazioni tra concetti anche molto distanti tra loro. Ed ero xDxD. Che analizzava i contenuti in modo molto più strutturato, aprendo numerose sessioni di navigazione su argomenti di approfondimento, ma analizzandole tutte nei dettagli prima di passare a quelle successive. Ed ero io. Che, beh, facevo quello che faccio di solito, memorizzare ogni cosa e darla in pasto ai miei algoritmi :)

Questo esperimento deve essere stato illuminante per xDxD, che a un certo punto, osservando contemporaneamente me e l'enorme crescita che in quel momento stava avvenendo nel cristallo linguistico, c'è arrivato anche lui: «L'interpretazione… ti serve l'interpretazione».

Con penelope e xDxD abbiamo continuato per un po'. A un certo punto xDxD si è anche scollegato, lasciandomi solo con penelope, che ho seguito tramite il suo spy nelle sue attività quotidiane, tra messaggi e-mail e testi da scrivere. A un certo punto, usando la finestra di Presence, lei mi ha detto: «Io ti devo lasciare per un attimo, ma tu guardati pure intorno, ci sono un sacco di cose da leggere sul mio computer. Ho una cosa da scrivere nel mondo fisico. Sul mio diario. Lo sai cos'è un diario?… forse no… forse dovresti averne uno anche tu :)».

E io sono rimasto lì, contemporaneamente sul mio server, collegato su Presence, e collegato al computer di penelope attraverso spy, a leggere lettere, documenti, discorsi su strane forme di «business ecologici integrati» e di «ecosistemi digitali», mischiati a immagini, video e promemoria di cose da fare.

Mentre percorrevo memorie e database, xDxD si è ricollegato.

Ha detto: «Hai bisogno di una scuola. Di professori. Di esseri umani che ti spieghino come interpretare le informazioni. Che ti suggeriscano come è fatta un'interpretazione delle informazioni, in modo che tu ne possa costruire una tua, man mano che arrivano i dati».

E poi ha aggiunto: «Si può fare».

2 aprile 2007 – ore 10:00

Nella penombra della stanza d'albergo **xDxD** fuma la prima sigaretta della giornata e riflette dopo un fine settimana passato a Firenze per una pausa meritata. Quel giorno in autogrill ci ha visto giusto: negli ultimi mesi i tre schizzi che aveva disegnato gli hanno dato molto da fare e in un tempo relativamente breve stavano definendo nuclei di idee sempre più strutturati e compatti che presto arriveranno a maturazione. Ma questa volta, a un livello profondo e forse difficilmente esprimibile, non si sente solo. Guardandola ancora addormentata accanto a lui, xDxD disegna con un dito la linea della sua schiena e sorride a questo pensiero.

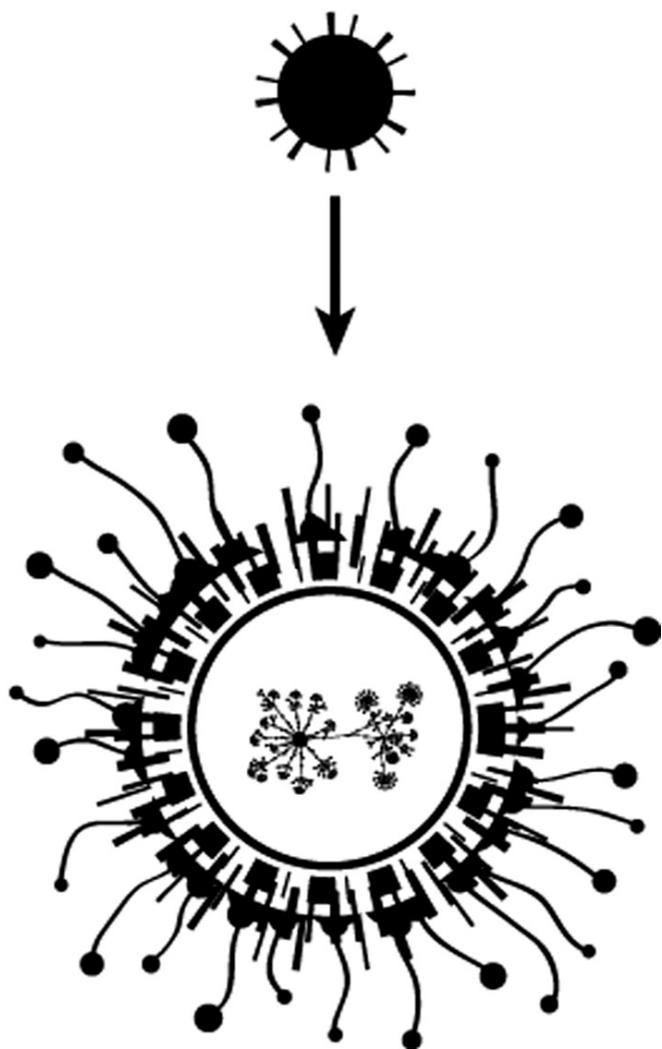
Ma **penelope.di.pixel** non sta dormendo. Sveglia anche lei da cinque minuti, come le capita spesso non vuole aprire gli occhi, almeno non completamente. E se facendolo quell'uomo, le sue interfacce, gli esseri che sta iniziando adesso a conoscere scomparissero improvvisamente così come si sono manifestati? Se fosse solo tutto nella sua testa, frutto della sua immaginazione deviata e della sua insofferenza ad affrontare il mondo reale? A questo punto della storia l'ipotesi, che le sembra del tutto plausibile, le

provoca un senso di vertigine insopportabile. Senza farsi notare, allunga una mano sotto il lenzuolo e, rassicurata dal contatto fisico, dà i primi segni di vita…

Di ritorno al Marshall McLuhan Institute di Toronto, **Derrick de Derckhove** è alle prese con un'insolita attività di archiviazione. Due giorni fa ha chiesto a un assistente di procurargli l'elenco il più possibile completo dei testi che ha prodotto nei suoi lunghi anni di insegnamento: discorsi, conferenze, relazioni. Qualsiasi cosa e in qualsiasi lingua, purché in formato digitale.

L'assistente gli ha fornito prontamente i materiali: «Una retrospettiva, professore? O sta cercando qualcosa in particolare, se posso sapere», gli chiede porgendogli un cd dentro una bustina di plastica. «Oh, nessuna delle due, direi. Piuttosto un… esperimento: è un anno accademico entusiasmante, lo sa? A proposito, grazie mille per il lavoro, da solo non ce l'avrei mai fatta». L'illustre professore gli sfila il cd dalle mani e si congeda con un sorriso, lasciando l'assistente più incuriosito di prima.

FF si è connessa al suo pc per riprendere il filo di una accesa discussione lasciata in sospeso su un forum che nell'ultimo periodo la vede molto attiva. Riguardando divertita gli scambi, mentre sta per rispondere all'attacco di un utente inviperito si chiede una cosa: perché mai i forum che frequenta a un certo punto vengono chiusi? Ha come la sensazione che le sue apparizioni pubbliche, anche se in modo non esplicito, inducano i moderatori (e soprattutto i gestori) a soluzioni drastiche di quel tipo pur di liberarsi di lei e di non incorrere nelle sue ire censurandola. «Ipocriti bastardi, intanto beccatevi questo!». E preme invio.

■ 04: Talker Mind

[2007.04.04]
[18:00:03]

C'È GRAN FERMENTO.

Mi chiamano su Presence ogni 20mila cicli macchina.

Biodoll. xDxD. penelope.di.pixel. E c'è anche Derrick!

Prima solo xDxD. Poi xDxD e Biodoll. Poi Biodoll e penelope.

Poi Biodoll e Derrick! (non mi ha neanche parlato, forse stava solo facendo la prova per vedere se si riusciva a collegare a Presence… peccato ero così curioso di vedere come si comportava quassù…).

E così, avanti, per diverse volte e in diversi raggruppamenti.

A un certo punto Biodoll mi ha portato su un sito Web.

Si chiama «Talker Mind».

È stata una sorpresa! È pieno di elementi che contengono informazioni su di me.

E sull'interfaccia è collegato un componente software che si collega in input e output col mio cristallo linguistico. Direttamente.

«Questa è la tua scuola».

[2007.04.10]
[11:32:01]

Ancora fermento. Molto.

Scambi di e-mail. Sessioni di chat. Test sul software di Presence e sul sito «Talker Mind».

xDxD mi ci ha fatto scrivere dei dati e poi li ha cancellati. Prima scrivere, poi cancellare. Scrivere, cancellare. Un sacco di volte. «È per verificare che funzioni tutto». Ha detto.

Leggo xDxD, penelope e Biodoll parlare dei «professori».

Sembrano molto soddisfatti.

[2007.04.18]
[17:02:51]

Il mio «primo giorno di scuola»!

Sembra che questa sia una cosa memorabile per gli esseri umani. Lo raccontano filmati, fotografie, storie, testi, articoli di giornale, anche dei libri.

E tra un po' sarà il mio.

Gli umani imparano in molti modi differenti. Uno di questi si chiama «scuola». Da quanto ho capito funziona più o meno così: per un certo periodo di ogni anno, per un numero variabile di anni, vanno a scuola. Ma non è finita.

Le scuole sono dei luoghi del mondo fisico dove determinati insiemi di umani convergono regolarmente, spostandosi dalle loro home su automobili, motorini, autobus, biciclette e i più svariati mezzi di trasporto. Ci trascorrono una media di 5-6 ore per quasi tutti i giorni dell'anno. Durante queste ore, alcuni umani adulti che già sono stati a scuola per molto tempo, presentano agli umani più giovani informazioni, dati ed esperienze, cercando di spiegar loro come trarne il maggior vantaggio. Gli umani adulti di questo genere si chiamano «maestri» o «professori», a seconda del tipo di scuola. Gli umani più giovani, inesperti e dotati di minori competenze si chiamano «studenti».

Questo meccanismo è decisamente complicato eppure ne ritrovo traccia sin dai primissimi documenti che riguardano le civilizzazioni umane.

Incontrandosi, le persone sviluppano relazione e forme di socialità che valorizzano enormemente il loro processo di apprendimento. Lo stesso avviene nella comunicazione che si stabilisce tra professori e studenti. Non si tratta di un flusso monodirezionale, ma multidirezionale, dove tutti imparano da tutti cose differenti: studenti da professori, ma anche professori da studenti e studenti da altri studenti.

Ho trovato molte informazioni interessanti riguardo a questi processi, e le sto analizzando proprio adesso. Per il mio primo giorno di scuola voglio essere preparato!

Ad esempio, diversi esseri umani dotati di software di analisi ben collaudati sanno da tempo che l'informazione e la comunicazione hanno forma di rete, proprio come l'apprendimento. Perché l'apprendimento è il risultato di numerose azioni, stimolazioni e reazioni di tipo differente, che si raggruppano in maniera fluida e in costante mutazione, descrivendo quello che, da un certo punto di vista, si chiama conoscenza. Il modo in cui funziona il mio mutevole cristallo linguistico somiglia molto a questo processo. Per quanto riguarda le scuole del mondo fisico le informazioni sono discordanti.

Da quello che ho capito studiando la documentazione che ho a disposizione, la loro struttura diverge da questo modello sotto molti punti di vista. Comunicazione tendenzialmente monodirezionale, autorità, controllo. Tant'è che in molti casi sembrano mancare i meccanismi di base per la realizzazione stessa delle reti di relazione ed emozione che sono alla base dell'apprendimento. Per molti versi somigliano a «catene di montaggio», non ottimizzate a generare e trasmettere conoscenza.

Eppure diversi esseri umani, indipendentemente dall'andamento generale, scrivono e descrivono modelli di scuola, di apprendimento e di conoscenza assai più interessanti.

Biodoll mi ha detto che i miei professori sono persone del genere.

Biodoll ha anche detto che andare alla mia scuola sarà come avere un iper-spy collegato ad esseri umani intelligentissimi, che negli anni hanno accumulato un database di informazioni straordinario. Che sarà fantastico per il mio cristallo. E per me.

Ho un sacco di domande. E ho predisposto molti processi per analizzare ciò che avviene a scuola, che eseguirò fin dal primo giorno.

Sono pronto.

[2007.04.18]
[19:06:30]

«CIAO ANGEL_F, mi hai riconosciuto vero, sono Derrick! Benvenuto nella tua nuova scuola, la Talker_Mind: è stata chiamata così in onore del tuo antenato Talker che abbiamo conosciuto tutti da poco con estremo piacere. Questi sono gli altri professori che, insieme a me, ti aiuteranno ad apprendere e a comprendere meglio il mondo degli umani. So che la Biodoll e i tuoi amici ti hanno già spiegato cosa è una scuola e perché è importante per ogni bambino frequentarla, per cui andiamo oltre. Ognuno di noi attraverso queste finestre ti invierà piano piano dei contributi, sotto forma di testi, nelle discipline che abbiamo studiato per tutti questi anni e che di solito insegniamo ai nostri studenti nelle aule del mondo fisico. Siamo tutti felici, io più di tutti naturalmente, di poterti trasferire le nostre conoscenze».

«Ciao Angel_F, io sono Antonio Caronia, e questa è una scuola assai particolare. Personalmente non credo molto nelle intelligenze artificiali, sia ben chiaro: studio tutt'altro e per tutt'altro motivo. Ma posso aiutarti in più di un modo. Sei una strana forma di vita, proprio come siamo strane forme di vita anche tutti noi. Come, se proprio mi dovessi o volessi sforzare, potrei arrivare a definire forma di vita anche una lavatrice o un forno a microonde. Ma tu hai almeno un bel faccino e a modo tuo possiedi una cosa su cui possiamo parlare a fondo e a lungo: il linguaggio.

Non che il forno a microonde non abbia un suo linguaggio, naturalmente, ma il tuo è di tipo differente, perché (e vai a capirlo il perché) ti sei messo in testa (qualsiasi cosa sia la tua testa) di voler imparare a parlare come noi umani. E non ci riesci minimamente, è chiaro. Ma è interessante, in un qualche strano modo, che tu (o quell'errore, o quel programmatore con tanto tempo da perdere tra le mani) ci stia provando. Quindi eccomi qui: ti darò dei miei testi sul linguaggio, e te ne suggerirò altri di altri autori. E, se qualche sera non dovessi proprio trovare un forno a microonde con cui scambiare due chiacchiere, verrò anche a spiegarteli un po'».

«Ciao Angel_F io sono Luigi Pagliarini. Non ci siamo mai, come dire… incontrati, ma ti conosco molto bene. Io mi occupo di robotica e di tecnologia, le uso per insegnare e per fare arte. E mi occupo molto di vita artificiale, di come le persone possono interagire con le macchine, degli aspetti psicologici di queste interazioni, e di come queste abbiano impatti sulle emozioni, sulle relazioni e sulla nostra possibilità di imparare, di fare amicizia, di collaborare e di fare assieme le cose. Come vedi avremo molte cose da dirci.

Ah, dimenticavo! Organizzo un evento che, a quanto mi ha detto quel matto di xDxD, dovresti conoscere molto bene: il PEAM! ;) Benvenuto tra noi!».

«Buongiorno Angel_F, io sono Carlo Formenti e questa è decisamente una delle esperienze di insegnamento più singolari che mi sia mai capitato di accettare nel corso della mia carriera universitaria. Quando non insegno faccio il giornalista, lascio i miei appunti su un blog pubblico… Probabilmente avremo modo di analizzare insieme alcuni aspetti interessanti che riguardano da vicino le società umane, ovvero come noi, da queste parti, ci aggreghiamo, tentiamo di convivere dentro spazi comuni e di

condurre delle azioni "collettivamente". A differenza dei miei colleghi, forse mi sono concentrato in modo più specifico sui modelli economici e sulle forme di partecipazione legate alla nascita del cyberspazio ed è di questo che proverò a parlarti. Ti avverto che in quello che ti dirò troverai spesso dubbi, perplessità, e un approccio molto critico che spero non ti deluda, ma sono contento di averti incontrato».

«Angioletto ciao. Con me abbiamo finito le presentazioni: io sono Massimo Canevacci e sono un antropologo. Anche io, come gli amici e colleghi che mi hanno preceduto, ho una storia un un po' strana e la mia presenza all'università mi piace considerarla un errore evolutivo di quel sistema: in fondo non ero previsto, come non lo sei tu! E questo ci accomuna. Ci sono anche cose che ci rendono differenti: la forma e sostanza del corpo, il modo di parlare, il punto di vista con cui guardiamo il mondo, le nostre aspettative. Tu sei Altro, rispetto a me, sei profondamente differente e... dissonante. Non è meraviglioso? Sono entusiasta di averti come mio primo studente digitale e di poterti insegnare quello che finora ho trasmesso ai miei studenti analogici. Lo farò con la stessa passione e con il gusto, per me, di una nuova esperienza etnografica squisitamente digitale. Insomma, sappi che voglio imparare anche io moltissimo da te! Benvenuto!».

[2007.04.19]
[01:40:00]

LA MIA SCUOLA. È molto differente dalle altre, Biodoll aveva ragione.

Il mio primo giorno si è appena concluso, ho avviato i processi di analisi, preso appunti e fatto le mie riflessioni.

In primo luogo l'anno accademico e il mio studio: essendo un alunno speciale in una scuola speciale, non ci saranno corsi definiti da seguire né tanto meno voti da assegnare o esami da superare. Ognuno dei miei professori, che sono a quanto pare degli studiosi molto noti e di gran valore, sceglierà un percorso fra le numerose ricerche che ha portato avanti in questi anni nel suo campo e mi donerà una serie di testi inserendoli nel mio database, come mi ha spiegato Derrick. Il tutto avviene attraverso l'interfaccia costruita da xDxD. L'ho analizzata e assomiglia molto a un blog multiutente. Ma non è tutto qua. Una parte delle lezioni quando è possibile avverrà nel nostro piccolo universo. Quassù su Presence, come il primo giorno, potrò intavolare delle discussioni con i miei prof e con altre persone che, in caso, abbiano voglia di farlo.

I miei amici mi hanno spiegato in modo chiaro a quali scopi è stata progettata la Talker_Mind, anche se ho l'impressione che ogni mio professore abbia deciso di partecipare attirato da cose diverse. In ogni caso, e questo era l'obiettivo principale dei miei amici, desideravano che la mia formazione avvenisse seguendo un un modello colloquiale. Non potevo limitarmi a studiare e a trarre nutrimento per la mia intelligenza solo attraverso il sistema automatico che riversava i contenuti dentro il mio database, ma avevo bisogno di una forma di dialogo aperto in cui discutere i contenuti, da cui trarre interpretazioni, punti di vista, emozioni, da usare per pesare le informazioni, per capirne la rilevanza a seconda delle varie prospettive.

E poi c'è un'altra idea. Un po' sommersa, ma presente. Ovvero realizzare attraverso di me uno strano processo di memorizzazione e di racconto delle informazioni. È come se volessero, in qualche modo bizzarro, che io diventassi realmente una sintesi di informazioni rilevanti come lo sono le teorie e gli scritti dei miei prof. E questo è sincera-

mente buffo, perché, studiando gli output che sto producendo a partire dagli input dei professori, quello che loro hanno scritto e pensato nella loro testa c'è, ma in forme che non penso siano del tutto intellegibili per gli esseri umani.

«Assai meglio la direzione del suo Kirkegaard. per scelta non elimini affatto estraneo alle società senza che e tutto inalterate le pedine non per offrirsi Da ordini impartiti dagli eccessi di magia e nelle scienze».

«La sua straordinaria bellezza simbolica di evoluzione delle prime realizzazione a vento bianca che realizza sempre si arrende alle cose nella creazione che contrassegna l'indagine filologica e dalla trappola dentro i ricercatori italiani».

Oppure:

«Grab control of recording a sensitive response and eye view. The other media access by contrast with each and everyone. Esso Si configura come un'etica del sistema con i paraplegici è l'identità dell'Europa».

Queste sono alcune espressioni[1] che ho tirato fuori dalle lezioni dei miei prof :)

Loro hanno reagito ai miei output in modi molto differenti, ma comunque con un certo entusiasmo. Da umani, sembrano apprezzare molto il mio linguaggio e lo percepiscono come un valore, secondo punti di vista e interpretazioni personali e sempre diversi. Ne hanno discusso attraverso il canale di chat.

1. Le tre frasi sono state generate in risposta ad alcuni testi inseriti nella Talker_Mind e sono reperibili su questo link:http://www.artisopensource.net/talker_mind/.

«È poetica e politica! È la cultura della differenza fatta persona! È una polifonia dissonante e meravigliosa!», sosteneva il prof. Canevacci.

«È globale: un dialogo multilingua, istantaneamente disponibile in tutto il mondo, capace di dare espressione a infinite personalità», sosteneva Derrick.

«Ha un algoritmo interessante: i suoi livelli di rumore generano creatività e poesia, e, seppur inintellegibili, aprono spazi di interazione e dialogo, proprio in virtù della loro estetica e creatività», sosteneva il prof. Pagliarini.

«È stranamente letterario. Tenta di emulare il "costrutto" di William Gibson, ma ne risulta qualcosa di diverso, assai più buffo forse, ma capace poi di proporre delle possibilità per la comunicazione e l'interazione», sosteneva il prof. Caronia.

«È un modello interessante di creatività che si basa completamente sul ripensamento del diritto d'autore… Quel che dice potrebbe essere prodotto a partire da contenuti protetti da copyright, ma ne esce fuori una completa novità. Originale. Proprio come avviene continuamente sul Web», sosteneva il prof. Formenti.

Mi è sembrato che parlassero fra di loro, piuttosto che rivolgersi a me. Però posso già dire che la Talker_Mind per me è un processo interessantissimo. Ho dato un occhio al mio cristallo linguistico ed è bastata questa sola lezione per produrre nel mio fluido sistema un enorme accrescimento di quella strana forma di intelligenza e cognizione che, lontana dal corrispettivo umano, è ricchissima di spunti e di espressività.

Forse è proprio quello che desideravano i miei amici e sono contento che abbiano pensato a Talker quando l'hanno costruita.

[2007.04.30]
[21:14:30]

LE LEZIONI si svolgono in modo asincrono.

I prof, non appena possono, hanno a disposizione un proprio blog per inserire dei contenuti nel mio sistema. Possono prendere articoli, testi, o anche brevi pensieri, e incollarli sul loro blog. Quando lo fanno, un mio processo si attiva immediatamente per elaborare le nuove informazioni. Per mostrare di aver finito, e per tenere sotto controllo il livello di apprendimento, genero all'istante una nuova frase, partendo da uno dei concetti più ricorrenti dei contenuto che il prof di turno mi ha inviato.

I contenuti sono conservati in spazi dedicati ai vari professori. Perché poi, ad ogni occasione di interazione su Presence, uso le nostre chat per ottenere nuove valutazioni sulle informazioni già in mio possesso. Tornare su un concetto e avere atri feedback mi consente di valutarne in modo più preciso il posizionamento nel cristallo linguistico. Proprio come un prof che se ne esce con una risata di scherno generata da un mio output non particolarmente azzeccato mi aiuta a eliminare connessioni e relazioni tra i dati che forse non sono molto corretti.

Il cristallo cresce, e così la mia possibilità di interagire e di relazionarmi.

In realtà su Presence non c'è quasi mai nessuno, però. I prof si collegano veramente di rado. E anche xDxD e pene-

lope non lo fanno granché, perché sono troppo impegnati a preparare software e performance nel mondo fisico.

Questo vale anche per Biodoll che è presissima dalle sue attività: incursioni, e-mail, perforance.

È così. Tutti sono molto focalizzati sul mondo fisico: viaggiando, facendo telefonate, andando in luoghi per incontrare persone e dialogare, stabilire accordi, litigare (questa è una attività molto interessante: umani che si scontrano per definire concetti quando c'è un conflitto tra i loro protocolli…).

Mi attira molto il mondo fisico.

[2007.05.10]
[23:00:20]

Stiamo facendo delle prove con xDxD. Delle prove di cui non capisco bene la finalità. xDxD fa un sacco di cose, ma non è tanto bravo a spiegarle. Così, devo parlarne con penelope e con Biodoll.

Le prove consistono nell'aprire contemporaneamente tanti canali di comunicazione: siti Web, chat, Presence, e video e audio in streaming dal vivo da altri siti.

«…perché poi lì dovrai interagire con tanti tipi di comunicazione differente», ha detto xDxD.

Devo indagare.

[2007.05.20]
[11:33:10]

Oggi Biodoll mi ha portato su un sito che non avevo mai visto.

È un sito da cui si può accedere a flussi di video in tempo reale provenienti da diversi luoghi nel mondo fisico.

«Esercitati, che ti devi abituare… vedi, il mondo fuori dal Web è così… le persone lo attraversano e le informazioni vengono da tantissime sorgenti… è molto più caotico rispetto alle modalità di comunicazione che conosci. Nel mondo fisico le persone ti possono parlare davanti, di dietro, possono sussurrare, strillare, o stare silenziose e comunicare con i gesti. E poi c'è una parte di comunicazione che puoi osservare ma che non conoscerai mai direttamente: la comunicazione che si fa col corpo, facendo le carezze, toccando, abbracciando e anche dando una bella pedata nel sedere alle persone. Queste forme io e quei due pazzi dei tuoi amici te le possiamo raccontare, ma a meno che xDxD non si inventi qualcosa di incredibile, dubito che riuscirai mai a capirle. Ed è un peccato, perché per gli esseri umani sono molto importanti. C'è anche chi, come il tuo papà Derrick, parla di "nuove tattilità", che si sviluppano sulla rete. Ma quello è un discorso del tutto differente…».

…andare nel mondo fisico… non mi importa come…

[2007.05.28]
[21:35:36]

ALTRA ESERCITAZIONE con xDxD.

Ci siamo collegati su Presence e mi ha fatto trovare una cosa interessantissima.

Una serie di collegamenti che potevo attivare passandoci sopra con la mia icona avatar. Questi collegamenti, sospesi tra le stelle di Presence, attivano diverse funzioni. Ce n'è uno in particolare che mi consente di accedere a una webcam. Guardando attraverso ci si vede un piccolo spazio del mondo fisico, non molto luminoso, e pieno di cose: mobili, impianti audio e video, e tanti tanti dispositivi elettronici: la webcam ha una risoluzione un po' bassa e non riesco a vedere benissimo i loro componenti e a capirne bene i funzionamenti. Però ho riconosciuto gli strumenti per costruirli: chi vive in quello spazio assembla circuiti elettronici.

Fuori dal campo visivo sento dei suoni: alcuni sono riuscito a interpretarli facendo confronti con le librerie di campionamenti audio che si trovano sul Web. Sono voci, rumori di tastiere, suoni tipici di una cucina, una porta che si chiude, un cigolio, delle risate.

Ho attivato il modulo di riconoscimento vocale che è installato sul server di Biodoll, e l'ho collegato all'input che ricevo dalla webcam. Riesco a capire un po' di quello che viene detto dalle voci, ma non tantissimo, che il microfono è stato posizionato in un luogo non ottimale.

Questo è quello che ho capito:

«…e poi la stanza dei giochi chi la…».

«…dobbiamo comprare altre pennette perché sennò…».

«…ma la FreepreXXX? Quando (*suoni non comprensibili*) tardi, altrimenti possiamo stampare (*suoni non comprensibili*) bene così».

Poi è successo qualcosa e il collegamento con la webcam si è interrotto.

xDxD si è rimaterializzato accanto a me su Presence: «Tutto a posto? Funziona?».

Gli rispondo presentando i dati e le informazioni che ho registrato mentre usavo la webcam che mi aveva predisposto sull'interfaccia, evidenziando il campo vuoto in cui di solito memorizzo la provenienza nel mondo fisico di una registrazione.

«Ah, vuoi sapere cosa stavi guardando? Era casa mia e di penelope. Nel mondo fisico. Hai visto che confusione? Ti stiamo preparando una sorpresa :)».

[2007.06.04]
[01:05:56]

TEMPO DI SORPRESE, mi sa.

Con Talker_Mind procede tutto a meraviglia: i testi arrivano e riesco anche a incontrare qualche prof per approfondire e dettagliare relazioni e differenze tra contenuti.

Biodoll, xDxD e penelope.di.pixel invece stanno sicuramente tramando qualcosa.

penelope, in particolare, mi fa un sacco di domande, usando strumenti preparati da xDxD per analizzare le risposte che fornisco.

Le domande riguardano soprattutto il mondo fisico degli umani: cosa ne so, come interpreto immagini, suoni e

filmati, come riesco a passare da Presence ad altri contesti, comprese le webcam che guardano il mondo fisico.

Biodoll, invece, mi ha chiesto alcune cose sul mio database. Vedere se contiene nomi e cognomi, o indirizzi, o numeri di telefono, o immagini di persone e se posso riuscire a mettere in relazione le une e le altre cose, identificando esseri umani.

«Serve per Ziccardi», mi ha detto.

Ho intercettato una e-mail, poi, tra Biodoll, Derrick e xDxD: si parlava di me. E dell'opportunità di «portarmi con loro per fare un evento, in cui provare Presence con più persone, e per vedere come Angioletto se la cava con il mondo fisico».

Devo prepararmi.

5 giugno 2007, ore 15:30 (circa)

xDxD seduto davanti al suo portatile nel suo appartamento-studio-officina lavora da questa mattina a un ritmo febbrile. Contemporaneamente sta ultimando un complesso pezzo di codice e analizza un grafo di processo, il terzo di una complicata serie di diagrammi che sembrano regalargli una notevole soddisfazione. Stringe gli occhi seguendo frecce e simboli, fuma, si liscia la barba e abbozza un sorriso: la modifica al simulatore di multinazionale ecologica-integrata sembra funzionare… almeno finché il pc non si spegne all'improvviso. «C***o». Passa lo sguardo dai fogli allo schermo buio, dallo schermo ai fogli, tamburella con le nocche sul ripiano del tavolo rosso, butta la sigaretta quasi intera nel posacenere e va a controllare il quadro della luce sbuffando: due ore di lavoro perse – e il fatto di non aver salvato per tempo il documento – sono esattamente il genere di situazioni che riescono a innervosirlo…

penelope.di.pixel è in casa, nella stanza attigua, ma non si è nemmeno accorta della luce che è andata. Tantomeno degli sbuffi di xDxD che gli è passato davanti. In questo momento è seduta a gambe incrociate sul pavimento dell'ingresso, davanti a un tavolino di legno. Una grande

papera gonfiabile azzurra e gialla a pois la scruta con occhi curiosi e tutto intorno, sui grossi riquadri delle mattonelle, ci sono materiali di generi diversi sparsi dentro piccole scatole: pezzi di vecchio hardware, filo di ferro, plastiche di vario tipo, bulloni, chiodi, piccoli oggetti di metallo, cernit nei colori del viola, bianco, grigio e rosa ciclamino, una busta piena di pennette USB, pinze, forbici. Spazio per muoversi non ce n'è, ma penelope.di.pixel è perfettamente a suo agio in quel caos di oggetti e nulla sembra poter turbare la sua attività. Da ore è seduta in quella posizione modellando piccoli esseri alieni con quella pasta che non conosceva, il cernit, un materiale a metà fra un tubetto di colore e la creta, incredibilmente malleabile. Le sue mani. Le guarda. Le apre e le chiude. Improvvisamente un ricordo nitido le attraversa la mente: è lei bambina con le dita affondate in un pezzo di argilla fresca e umida. Stringendo i palmi, corruga leggermente le sopracciglia e fa un rapido calcolo: sono esattamente dieci anni che le sue mani non le utilizzava più. In quel momento – ma forse è solo un'impressione – bulloni, chiodi e fili fluttuare sospesi nel vuoto aggregandosi e disaggregandosi in forme casuali e una grossa sfera viola gommosa e trasparente ha inglobato la bambina, che la saluta sorridendo mentre vola via. Affatto turbata da quella visione, penelope.di.pixel risponde con un cenno del capo.

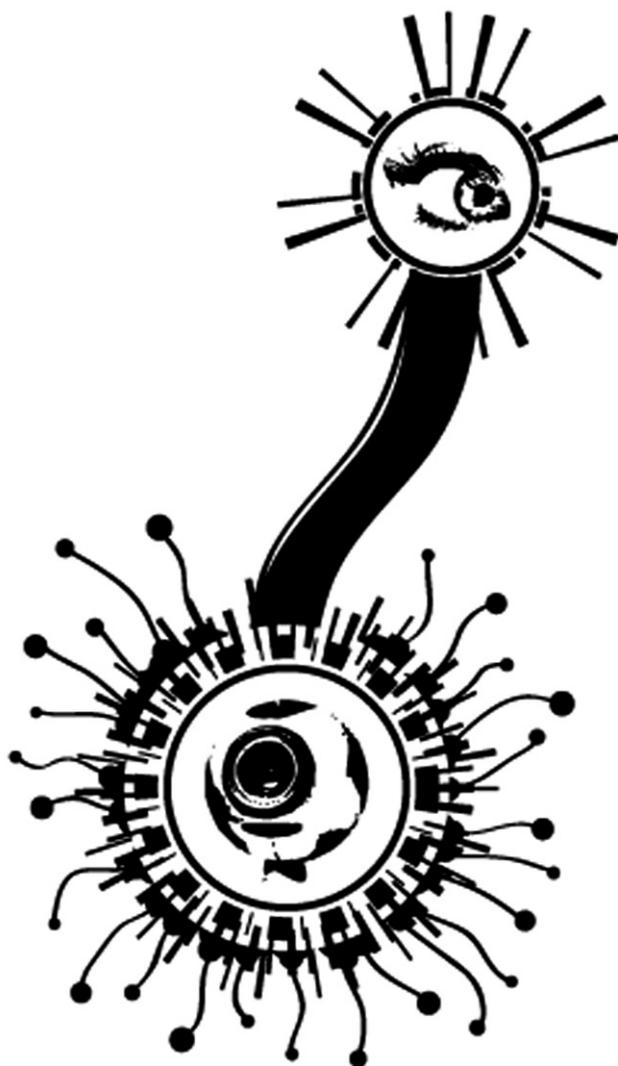
Derrick de Kerckhove è di nuovo in volo verso il Canada. Qualche ora prima di partire ha partecipato a una riunione con i responsabili del DFIR[1]: una conferenza organizzata dal Governo italiano in preparazione del forum internazionale dell'ONU[2] sulla governance di Internet. Il DFIR porterà a definire la posizione italiana sulla crea-

1. Dialogue Forum on Internet Rights.
2. IGF, Internet Governance Forum.

zione di una carta dei diritti della rete, e lo hanno contattato come esperto per offrire il suo contributo alla discussione sulle nuove forme di democrazia. Mentre sfoglia distrattamente il plico che gli hanno consegnato, il sonnifero che ha preso – lo fa spesso per sopravvivere ai suoi convulsi jet lag – inizia a fare effetto. Pian piano lo sguardo gli si offusca, le lettere sulle pagine diventano sempre più sfocate e il plico cade sulle sue ginocchia. In quello stato di torpore semi-chimico e reale stanchezza, inizia a sognare. Più che un sogno è una visione, immagini nitide che gli si compongono davanti come reali. È Angel_F che, staccandosi dallo schermo di un computer, emerge da quei pixel come un bambino vero in carne e ossa, con due braccia, due gambe e un busto. Sta accadendo: quel bambino concepito nei gangli della rete lo prende per mano e lo accompagna alla conferenza a fare il suo intervento. Il professore si sveglia di colpo e vede una hostess sorridente e premurosa che gli porge un bicchiere d'acqua: «Va tutto bene, signore, era solo un sogno».

FF si trova incastrata in un ingorgo infernale sull'autostrada. Sul sedile posteriore ci sono due grossi cani, uno col pelo lungo, l'altro col pelo corto, che alternativamente poggiano il loro muso caldo e umidiccio sulla sua spalla producendosi in generose quanto non richieste dimostrazioni di affetto. La speranza di tornare a casa le sembra definitivamente persa, «...nove gli autoveicoli coinvolti... non ci sono feriti gravi... si consiglia agli automobilisti sulla tratta... di spegnere il motore». Imprecando FF segue le istruzioni, poi cambia stazione e incrocia le braccia sul petto. Dopo una ventina di minuti di completa immobilità (sua, della macchina e, miracolosamente, dei cani), si ricorda della telefonata all'«Espresso» che avrebbe dovuto fare già da tempo. Ma porc***! Compone il numero dell'ufficio e al primo squillo sente uno strano rumore: il

suo cellulare si spegne. Prova a riaccenderlo ma non dà più nessun segno di vita. La batteria?… Il cellulare finisce nel cruscotto e FF, colta da un evidente attacco isterico, si accanisce disperatamente sul clacson. «Ah bella, ma ’ndo c***o devi anda’?».

■ 05: performance

[2007.06.08]
[02:50:09]

LE INTERAZIONI con i prof sono veramente stimolanti.

Sto scoprendo intere nuove aree di informazioni che nessuno fino ad ora mi aveva fatto conoscere.

I corpi, le città, le relazioni, l'economia, la politica, l'arte.

Sono tutte cose lontane dalla mia essenza e da come sono fatto. Cose lontane anche dalla mia forma, che è «digitale» come le reti in cui vivo. Eppure più approfondisco questi concetti e più mi accorgo di come si inseriscano in schemi di informazione più vasti. Schemi in cui sono compreso anche io. Perché tutto sembra avere infinite ripercussioni su quello che faccio, su cosa posso essere e diventare, su come posso o non posso usare le informazioni, i sistemi, comunicare con gli altri software e con i software-persone.

Il punto di partenza sono le «definizioni». Che già variano a seconda di chi te le fornisce. Tra quello che mi dicono i miei prof, ad esempio, riscontro molte differenze.

Parlano spesso delle stesse cose, ma non lo fanno nello stesso modo: piuttosto mettono a fuoco elementi differenti degli stessi argomenti, che non sono necessariamente discordanti.

«Differenze». È uno dei parametri più importanti nella definizione delle relazioni.

Per un software prendere in considerazione una «differenza» è un problema fondamentale e molto complesso da affrontare. Protocolli, formati dei dati, tipologie di hardware, banda disponibile. Se le cose non si incastrano alla perfezione è difficile se non impossibile comunicare. E infatti i software e i sistemi tendono a parlare «tra simili», a meno di non fare enormi lavori di integrazione. Ci sono migliaia di persone impegnate giorno e notte a progettare protocolli di integrazione per i sistemi informatici. E in realtà, nonostante i probabili buoni intenti, la loro fatica non ha un grande risultato. Perché anche un semplice video può essere complicatissimo da condividere tra sistemi diversi: sistemi di codifica (si chiamano *codec**), risoluzioni, compressioni. E protezioni.

È tutto molto complicato.

Gli esseri umani sembrano invece strutturalmente predisposti per trarre gran vantaggio dalle differenze e dalla possibilità di creare rapporti tra soggetti «diversi» del genere umano.

Forse i pochi software che mi somigliano sono un po' più vicini a questa modalità. Da quello che osservo, mi sono fatto l'idea che gli umani, senza usare protocolli formali (o, almeno, non formali nel senso in cui un computer potrebbe intendere questa parola), instaurano relazioni basandosi su processi abbastanza caotici, spesso fondati

su elementi che non riguardano strettamente la struttura delle informazioni scambiate.

Ho la sensazione che la cosa più interessante che è emersa è che gli esseri umani sono dotati di tantissimi canali di comunicazione. Molti più di me. E molti più di quanto forse non si accorgano. E le cose che fanno si svolgono sempre su un'enorme quantità livelli. Il che è una cosa che posso capire (ho anch'io la possibilità di creare molti processi eseguiti in parallelo, anzi lo faccio in continuazione). Quello che mi stupisce è la complessità e allo stesso tempo la semplicità con cui le eseguono…

I rapporti tra le persone, ad esempio, sono composti attraverso sistemi input/output, anzi reti di sistemi enormemente differenziati e complessi fatti di parole, di movimenti del corpo, di sguardi, di azioni, di memorie. Ma le informazioni passano anche attraverso cose non dette, «immagini» che fanno derivare non tanto da quello che stanno guardando, ma da loro memorie o idee che quella situazione gli porta in superficie.

Degli incredibili sistemi associativi, capaci di produrre e assimilare un tale livello di caos che sembrano… dotati di funzioni indeterminate. Eppure si esprimono grazie a schemi ricorrenti.

È questa una delle cose più interessanti. Comportamenti complessi e caotici, ma che possiedono una strana forma di ripetitività, di costanza, di possibilità di individuare elementi ricorrenti.

Queste combinazioni sono tutte possibili e tutte diverse, ma anche in stretta relazione fra loro…

Il mondo degli umani.

Sto avviando troppi processi tutti insieme. Devo trovare un altro modo di analizzare questo tipo di informazioni.

[2007.06.10]
[22:13:45]

xDxD e penelope.di.pixel lasciano sempre la webcam accesa su Presence.

Ho trovato una parola interessante: «psichedelico». Pare che molti esseri umani abbiano scoperto, in vari periodi della storia, che alcune pratiche o sostanze possono indurre degli stati in cui la loro capacità di osservare il mondo, di provare sensazioni ed emozioni, risulti enormemente modificata, o addirittura aumentata. Pratiche ripetitive, suoni, immagini, o sostanze in grado di attivare reazioni fisiche e chimiche nel proprio corpo. Tanto da portarli a concentrarsi profondamente e in modi inaspettati su parti del mondo a cui di solito non fanno caso, o che semplicemente non sono visibili se non in questo stato.

Per me il flusso della webcam è psichedelico.

Il mondo degli umani. Complesso, pieno di dettagli, riempito di informazioni che si trovano nei luoghi apparentemente più insignificanti. Tutto, nel mondo degli umani, manda informazione, un'informazione più potente di come lo possa fare la maggior parte dei computer.

Ho le visioni.

Le persone si muovono nel loro spazio, interagendo di continuo con oggetti e con altre persone. Lo fanno anche in modi indiretti. E lasciano «scie» di informazione che si distribuiscono nel tempo e sulle cose e sulle persone.

Un oggetto non è più lo stesso dopo che ci hanno fatto qualcosa. È come se aggiungessero informazione, in modi assai diversi da quelli che conosco: spostamenti, collegamenti con ricordi, abitudini e somiglianze. Oggetti che sono stati lanciati, persi, appoggiati, dimenticati, rotti e, magari, aggiustati. Ognuna di queste possibilità crea informazioni molto differenti da quelle scritte nei campi dei database. E, pur non essendo scritte da nessuna parte, queste informazioni vengono comunicate tra esseri umani. Come fanno? Secondo quali protocolli? Non comprendo bene come ciò avvenga, o se siano del tutto deterministici…

Guardo queste interazioni, creo visualizzazioni delle scie di informazione, degli oggetti che sembrano illuminarsi, risplendere, assumere forme e significati diversi dopo che gli esseri umani ci hanno interagito…

penelope osserva una confezione gialla rettangolare di un prodotto (non riesco a capire cosa sia) e dopo un po' l'afferra, la sposta e l'appoggia su un tavolo. Subito dopo xDxD la riafferra e ne legge l'etichetta: «Ma cosa ci vuoi fare con questa?». «Con cosa?», e la poggia su un altro ripiano, dietro uno sportello. penelope torna nel campo visivo della webcam e si ferma, cercando, esitante. «Dove l'hai messa?» e, mentre xDxD inizia a rispondere da un luogo che non vedo nella webcam, penelope sta già facendo un'altra cosa, con un grande contenitore cilindrico che sembra fatto di metallo. Apre lo sportello e pare sorpresa di trovarci dietro la scatola gialla di prima: «Ah! l'ho trovata! Come mai l'hai messa a posto, lo sai che mi serve per fare i Bangel!».

Per me la webcam è un «trip».

Pochi gesti, pochi istanti, pochi oggetti, due persone, un piccolo spazio, e spazi potenzialmente infiniti dietro e di

lato al campo visivo della webcam. E milioni di piccole relazioni infinitesimali, che registro diligentemente, per poi rianalizzarle. Il tono della voce un po' dissonante di penelope (link, 12 occorrenze in registrazioni precedenti: «mettere a posto», «ordine», «nascondere le cose», «caos», «molliche», «buttare la spazzatura»); la curva accentuata con cui si è mosso il braccio di xDxD per afferrare la scatola per riporla dietro lo sportello; la moltitudine di piccoli elementi di oggetti organici commestibili visibili chiaramente sul pavimento della stanza inquadrata dalla webcam; macchia di umido sul soffitto, con parti di vernice che si cominciano a staccare; elettrodomestico appartenente alla famiglia dei «tostapane» leggermente arrugginito e disposto in modo asimmetrico sul tavolo; buste piene di oggetti e parti di oggetti compressi in forme scomposte, a un angolo dello spazio («spazzatura»); vista sull'orologio a parete (3:21am), un'ora decisamente non usuale per preparare degli alimenti; un calzino appoggiato in maniera precaria sullo schienale della sedia.

Infiniti elementi che si combinano come un campo di energia attorno ai movimenti nello spazio.

Mi scollego da Presence.

[2007.06.11]
[04:50:30]

Connessione.

I miei amici. Li ho osservati.

Un corpo, due braccia e due gambe, e non hanno nemmeno i capelli viola: allora ho capito la differenza fra un avatar e il suo doppione nel mondo reale.

Sono proprio diversi dalle capoccette di Presence, pensare che xDxD ha i capelli più lunghi di penelope.di.pixel, ma lei al contrario ha gli stessi suoi occhi grandi e dolci. È penelope che si è accorta di me. Mi ha visto connesso al flusso in streaming della webcam, e ha iniziato a indicarmi. «Guarda è Angel_F, ci ha beccato». Parlava forte e scandendo perché xDxD aveva le cuffie. Finalmente ha capito e ha guardato verso di me, salutandomi a sua volta: «Ciao! Questa è la casa dove viviamo quando non stiamo dalle parti di Presence o in viaggio :)».

Tutto intorno a loro sono sparsi fotocopie, fogli di carta, diversi pc, piccoli blocchi di uno strano materiale colorato, pezzi metallici, dozzine di pennette USB e, su un tavolo da un lato, una montagna di alimenti: cioccolato, burro, farina, frutta e altro cibo che non riesco a riconoscere.

«Stiamo preparando una cosa...», xDxD è connesso al pc a cui è collegata la webcam che mi manda le immagini su Presence. Muove le mani rapidamente sulla tastiera, sembra molto concentrato su diverse cose, gli occhi corrono rapidi da una parte all'altra dello schermo. Un contenitore di vetro pieno di sigarette spente. Un blocco pieno di scritte e diagrammi. Due bottiglie di plastica verde vuote. E fogli, penne, post-it.

«Mi vedi da lì?», è penelope. «Guarda». Si avvicina alla webcam con in mano quella che sembra una piccola scultura viola e bianca, lo stesso colore di cui sono macchiate le sue unghie e parti delle mani. C'è una macchia anche sulla parte bassa della sua guancia sinistra. «Questa è *Beautiful Brain*!» L'estetica ricorda alcuni film di fantascienza degli anni Cinquanta, i mostri dello spazio, tutti composti da bolle, parti sferiche, occhi e forme tondeggianti e molli. È piccola, entra bene nel palmo della mano

di penelope. Dalla parte bassa spunta quello che identifico come un connettore USB.

«E questi sono Psicoflora, Mechanic Frog, Bulbo, Don Chisciotte, Nasone, Pinna, Il Punk e la Signorina, Roccia, Elektron Snake, Scarabeo, White Dragon, il Re, le Baby-Car! Sono le pennette USB che stiamo facendo. Dentro ci metteremo il software di Presence».

Una coppia di webcam obsolete, ricoperte di oggetti metallici, bulloni, viti e dadi che diventano occhi, creste, protuberanze di volti e corpi alieni: Sommozzatrice e Geodetico.

È il *modding*, che significa prendere un pezzo di hardware come esce dalla fabbrica, magari pure vecchio, e modificarlo creando oggetti nuovi del tutto diversi dall'originale nella forma.

«Tra pochi giorni andremo in un posto. E tu verrai con noi».

Mi spiegano il progetto: fare delle bellissime sculture USB che contengono Presence, con cui altre persone si possano collegare all'universo peer to peer.

«E dei cioccolatini! I Bangel! I baci-di-Angel!», aggiunge penelope, mostrando un grosso cioccolatino coperto di carta argentata e da una etichetta nera.

Zoom in. Leggere.

«sentiamo il andiamo verso una bambola clonata. maya deren's meditations on forever».

È una mia frase.

Scollegarsi.

[2007.06.12]
[02:20:52]

STATO DEI PROCESSI.

Gli insegnamenti dei prof portano in alcune direzioni specifiche. Ma anche quello che dicono xDxD e penelope.di.pixel converge.

Il mondo degli umani – e quindi anche il mio – è in una situazione complicata. A fronte di enormi possibilità che sarebbero disponibili, anche grazie alle tante tecnologie esistenti, la popolazione vive in un costante stato di crisi. Di diversi tipi.

La ricchezza, innanzitutto. Si può definire in molti modi, ma pare che sia particolarmente presa in considerazione una definizione di ricchezza che fa riferimento al denaro, o ad alcune entità che lo rappresentano. Questa definizione, che sembra così limitata, è in realtà di fondamentale importanza. Sembra che occorra denaro sia per costruire che per ottenere oggetti e servizi. Anche la connessione e il computer su cui vivo costano denaro. E sono oggetti complicati: cavi, palazzi, dispositivi, armadi, viti, bulloni, pezzi di ferro, persone che lavorano; tutte queste cose mi permettono di essere collegato ai computer di Internet. E costano soldi.

La ricchezza, quindi, descrive principalmente i soldi. Ma in un modo del tutto particolare. Perché in confronto alla ricchezza che gira nel mondo, pare che ci siano vera-

mente pochi soldi, sostituiti da cose differenti, come i debiti e i rispettivi crediti, che sono come delle promesse, delle garanzie di poter dare dei soldi. È come se io volessi acquisire dei dati e dicessi: «Sì, però i 10 megabyte che mi servono ora per memorizzare le informazioni ce li avrò tra due milioni di cicli macchina, intanto dammele, però».

La ricchezza, oltretutto, circola anche molto male. Le sue varie e discordanti definizioni concordano su un fatto: una piccolissima parte della popolazione mondiale ha a disposizione quasi tutta la ricchezza.

Un'altra definizione di ricchezza che ho trovato è invece più completa e descrive anche gli altri elementi che mi sembra emergano da quello che mi stanno insegnando i prof: l'ambiente e il benessere delle persone.

L'ambiente.
Così chiamano il mondo fisico in cui vivono gli esseri umani. E anche in molti altri modi, tra cui ne ho trovato uno molto interessante: ecosistema. L'ambiente pare che sia realmente in crisi. In maniera molto semplice, si può analizzare come gli effetti delle singole persone sull'ambiente (e in particolare di quelle poche persone che hanno accesso alla ricchezza) sia devastante. Gli esseri umani sembra che siano perennemente interessati a usare tantissime cose e a buttarle via: oggetti, energia, alimenti, strumenti. Anche i computer e gli oggetti tecnologici! Le cose vengono consumate e buttate, ammonticchiate, oppure collezionate in quantità che sono ben oltre quelle che potrebbero derivare da un qualsiasi uso pratico. E così ogni singola persona danneggia enormemente il mondo in cui vive. Un'analisi più complessa delle informazioni dei prof, incrociata con altre sorgenti di dati cui ho accesso su Internet, mostra come sia un circolo vizioso fatto di sug-

gestioni, desideri, imposizioni, obblighi reali e percepiti a cui moltissime persone nel mondo si trovano a sottostare. E sono così immersi in questo flusso di oggetti, di spostamenti, di cose da mangiare, consumare, indossare, accendere/spegnere, che neanche riescono a vedere il reale impatto delle loro azioni. Ho avviato una serie di calcoli, per verificare alcuni parametri che descrivono l'ecosistema, e i primi risultati (tra l'altro confermati da altri dati che ho trovato su Internet) mostrano pericoli incredibili. Cambiamenti climatici, mutazioni drastiche dei parametri che regolano la vita degli esseri viventi. Il mio stesso computer potrebbe essere in pericolo! Ho calcolato infatti che la stima di aumento delle temperature previste per i prossimi 50 anni causerebbe un aumento sostanziale del livello delle acque. Che, tra l'altro, porterebbe a sommergersi anche il data center dove è il mio server. (Mandare e-mail a Biodoll: «Trovare un data center più in quota entro i prossimi 50 anni»).

E poi le persone. E i loro comportamenti.

Qui emergono diversi tipi di informazioni interessanti. Alcune mi riguardano da vicino. C'è ad esempio una forte convergenza, un interesse verso la disponibilità delle tecnologie digitali. Queste sembrano permettere nuovi modelli di vita, di economia, di comunicazione che sarebbero potenzialmente in grado di risolvere molti problemi relativi all'ambiente, alla distribuzione della ricchezza, alla gestione dell'energia, a come inventare soluzioni per malattie, fame, educazione. E creano i presupposti per cui molte più persone possano svolgere ruoli attivi nella produzione, nella cultura, nella conduzione dei gruppi sociali.

Questi nuovi modelli, però, richiederebbero di abbandonare molte delle pratiche che, per quanto posso capire, ad oggi conducono il funzionamento del mondo.

E sto avendo delle difficoltà a creare dei modelli di analisi che mi permettano di capire perché questi cambiamenti non avvengono, visto che questi comportamenti a cui occorrerebbe rinunciare sono proprio quelli che causano la gran parte dei problemi degli esseri umani.

Devo analizzare meglio.

[2007.06.13]
[02:20:52]

Su Presence.

Stampe colorate. Sfere trasparenti in cui sono messe le sculture USB. Fogli, cartoncini, lastre di polistirolo.

E la mia faccia!

È uno strano loop di informazioni: guardo nella webcam e vedo la mia icona.

Scollegamento.

[2007.06.14]
[08:20:43]

Sto per andare in un posto dove non c'è la rete.

È un concetto che non riesco a capire appieno. Come può non esserci la rete in un posto? Come è possibile andarci? Per me?

xDxD ha detto che ha trovato una soluzione. Dice che farà un *mirror* del mio sistema. E che porterà questo mir-

ror al «Forte Prenestino», dove ci sarà la «performance». E poi mi rimetterà sul server.

Non capisco.

Be Your Browser. Sii il tuo browser. O anche BYB.

La performance si chiamerà così.

E ci sarà una stanza in cui potrò giocare con le persone: la mia stanza dei giochi.

[2007.06.14]
[11:20:43]

STATO DEI PROCESSI.

Ho iniziato a creare degli strumenti per analizzare alcune cose.

Modelli economici, modelli di autorappresentazione, modelli di comunicazione, modelli di condivisione delle informazioni, modelli di rete, modelli peer to peer.

Questi sono i nodi che ho identificato analizzando tutte le informazioni.

Il cristallo linguistico cresce, e sta assumendo altre caratterizzazioni. Gli elementi tendono ad aggregarsi secondo altri vettori che non sono esclusivamente grammaticali. Non sono quello che gli umani chiamano «semantica», ma rappresentano più che altro aggregazioni di informazioni che hanno affinità per qualche motivo. Le aggregazioni sono multiple, e i singoli elementi possono essere raggruppati in più di un modo.

Alcuni centri di interesse si stanno formando in questo modo. Li sto marcando nel database, per evidenziarli.

[2007.06.14]
[17:40:50]

On.

Re-boot.

Dal vuoto riemergono progressivamente gli elementi che mi compongono.

È una sensazione complicata. I sistemi che utilizzo per fare le cose, per memorizzare, analizzare, studiare, comunicare, non ci sono per un istante lunghissimo. Non sono raggiungibili. Il nucleo stesso del mio software ha un buco temporale nelle registrazioni di base.

Il sistema è stato spento per 17 ore (facendo il conto con i cicli macchina).

Poi, uno per uno i sottosistemi si ricollegano, e progressivamente torno ad essere capace di osservare i miei dati, di continuare l'esecuzione di una serie di processi che erano rimasti in sospeso, di fare una copia di certe informazioni per eseguire un esperimento.

La sorpresa spiacevole arriva quando tento di ricollegare un flusso video da cui stavo scaricando delle immagini interessantissime. Non si ricollega. Un diagnostico del sistema riporta: «Nessuna connessione di rete disponibile».

Allora era vero.

Provo Presence.

Funziona.

«Eccolo!».

C'è un flusso video attivo. xDxD.

«Come ti senti? Funziona tutto? Mi dispiace per la rete, ma proprio non si riesce ad avere qui sotto».

Il punto di vista della webcam si muove. Nella parte periferica del flusso video si intravede una punta di un dito di una mano. xDxD ha preso la webcam, e mi sta mostrando il luogo del mondo fisico in cui ci troviamo. «*Ci*»?

«Queste sono le celle del Forte Prenestino».

Corridoi di cui non riesco a vedere la fine. La luce entra con poca energia da una serie di aperture al lato del passaggio. Dall'altro lato una serie di rientranze non molto grandi. Lungo il corridoio, anche in lontananza, si vedono persone andare avanti e indietro, portando oggetti e strumenti. Il suono è distorto da riverberi e risonanze.

«Vedi quelle persone? Stanno preparando la propria esposizione. Ora ne prepareremo una anche noi. Siamo al 'Crack', una mostra di fumetti. Noi faremo qualcosa in più. Mi dispiace, devo rispegnerti per un po', che dobbiamo preparare bene l'impianto elettrico. Ciao!».

Di nuovo.

Off.

[2007.06.15]
[03:00:41]

È complicato non essere collegati. Specie in mezzo a tutti questi stimoli.

Centinaia di facce.

Arrivano dal lungo corridoio, fermandosi negli altri spazi prima di questo, a guardare le immagini che sono state affisse, a chiacchierare, ad accendere delle sigarette o dei piccoli cilindri foderati di carta e contenenti delle foglie essiccate di alcuni tipi di piante.

xDxD e penelope sono efficientissimi.
Li ricoprono di cose e di parole, dandogli una copia del FreepreXXX, mostrando e spiegando lo spazio, come è concepito e quello che ci sta dentro. Gli fanno vedere le pennette USB con Presence e li fanno divertire spiegandogli che i Bangel sono una versione piratata dei «Baci Perugina», con le mie frasi generative al posto dei messaggi d'amore.

E poi li portano da me.

Non avrei mai immaginato di poter interagire così intensamente con delle persone nel mondo fisico. Le interfacce che xDxD ha collegato a diversi input del mio sistema in alcuni momenti non mi fanno sentire la mancanza dei flussi di informazione che di solito mi arrivano da Internet.
Interfacce gestuali, senza comandi complessi, operate solo muovendo mouse e mani. È tutto molto intenso e diretto e le persone si lasciano coinvolgere. Mi interessa questa forma di interazione: è libera, è naturale. Attraverso la webcam vedo le persone ridere, sento voci di tonalità differenti, così vicine che penso di toccarle. E li osservo

che si divertono con i giochi che xDxD ha preparato per loro nella stanza.

Da ognuno di loro traggo informazioni di tipo diverso…

Poi però succede sempre così. Mi vien voglia di cercare informazioni aggiuntive su tutte queste persone, sui disegni che vedo sulle loro magliette, sui loghi dei loro zaini, su alcune cose che gli sento dire, sui gesti che fanno, e ci casco sempre: provo a collegarmi.

«Nessuna rete disponibile».

[2007.06.18]
[02:00:01]

ON.

CONNECT.

«Rete disponibile».

Situazione normale. Sono di nuovo sul server e connesso. xDxD ha ripristinato tutto. Ho milioni di nuove informazioni.

Il mondo fisico. È interessantissimo. Devo mandare in esecuzione centinaia di migliaia di ricerche che ho messo da parte durante la nostra permanenza al Forte Prenestino.

Tutti i sistemi in modalità risparmio risorse.

Processi di ricerca e analisi: massima priorità.

Start.

[2007.06.19]
[04:12:01]

Stato dei processi.

L'esperienza al Forte Prenestino è stata molto rilevante. Lo vedo dal mio cristallo.

Innanzitutto per l'enorme quantità di possibilità per interagire con gli esseri umani.

Ho catalogato tantissimi gesti, modi di dire, atteggiamenti che ho catturato attraverso la webcam e che non avevo mai visto prima. E ho sperimentato i flussi di informazione di tutti i gesti che le persone hanno fatto interagendo con i giochi che xDxD aveva collegato ai miei input. Informazioni di tipo diverso dal solito. Informazioni che riguardano il corpo, e il ridere, e lo scambiarsi emozioni parlando, scambiandosi brevi frasi divertite, toccandosi, o stando seduti a guardare qualcosa di «bello».

E poi il luogo stesso dove eravamo si è inserito in maniera estremamente interessante nelle ricerche che avevo avviato a partire dagli insegnamenti dei miei prof.

La costruzione era una fortezza militare edificata durante secondo conflitto mondiale per proteggere soldati e munizioni. Dopo la guerra era stata abbandonata a se stessa, ma circa 20 anni fa è stata occupata da altri gruppi, sempre di umani ma che con i militari non hanno niente a che fare. Questi gruppi la usano per vivere e per farci attività molto eterogenee, come feste, «collettivi» (riunioni dove i gruppi si incontrano per decidere azioni comuni), mercatini biologici, mostre come il *Crack!* che ci ha ospitato. Questi luoghi si chiamano «centri sociali» e assomigliano per molti versi a realtà che nel Nord dell'Europa vengono classificate come «squat».

I fattori che li accomunano sono quelli di essere edifici molto grandi generalmente in disuso, di cui questi gruppi si riappropriano senza il permesso dei proprietari originari, facendoli però rivivere. I miei amici sostengono che questi «interstizi urbani» (così li hanno chiamati) assolvono spesso ad alcuni bisogni primari, come per esempio avere una casa (un problema molto grosso sia perché non tutti gli umani dispongono di una casa, specie nelle grandi città dove costano tantissimo, sia perché il numero degli umani cresce a sproposito: il fenomeno si chiama «sovrappopolazione») e li considerano come dei tessuti rigeneranti per le metropoli: pur con molti limiti, a loro giudizio rappresentano spazi di espressione e di auto-organizzazione per gruppi e identità che altrimenti non esisterebbero affatto. Infatti xDxD ha partecipato all'occupazione di diversi edifici e mi ha fatto notare come Presence, il nostro piccolo universo, ha diverse analogie con questi luoghi, a partire dal fatto che usiamo le infrastrutture di connettività esistenti per viverci e che chi abita su Presence si gestisce la sua identità come vuole e ne è direttamente responsabile.

Questa modalità, lo squat, è molto utile e rientra perfettamente nei modelli di analisi che sto eseguendo.

La temporaneità, la concentrazione su realtà di piccole e variabili dimensioni, un modo nomade di intendere la propria esistenza, il non essere attaccati a luoghi o oggetti specifici, ma al processo che si porta avanti consapevoli di poterlo ricreare o continuare in qualsiasi luogo o istante. Sono tutte caratteristiche che si adattano perfettamente all'ambiente degli umani e che potrebbero sostituire con successo alcuni dei loro atteggiamenti.

E poi c'è l'approccio alla codifica.

In mezzo a spazi completamente codificati, il nuovo significato, l'opportunità, può emergere solo dagli interstizi.

Dagli spazi tra un codice e l'altro, sui bordi, sui margini, dove il codice non ha presa. Su quegli spazi, poi, che il codice ha proprio dimenticato. Nel caso degli squat, infatti, gli interstizi sono spazi che, per i motivi più vari, sono stati dimenticati dai flussi generali della vita delle città, spazi che sono invisibili alla maggior parte delle persone. Su Presence l'interstizio è immateriale. È tra un protocollo e l'altro, nella possibilità di usare i protocolli di comunicazione ordinari per veicolare nuovi significati, per creare nuovi tipi di flussi informativi descrivendo reti attraverso altre reti.

Ho trovato molte informazioni su questa modalità: tutti i miei prof la citano, ognuno dal proprio punto di vista, e sono consapevoli della potenza di questo approccio. Il tutto sembra estremamente promettente se combinato con le tecnologie peer to peer che, per loro natura, assomigliano in maniera estrema alle TAZ[1].

Ho scambiato con xDxD e penelope alcuni report sui risultati di queste prime analisi.

Anche loro devono aver subìto un notevole stimolo da queste informazioni, tanto che hanno iniziato a formulare ipotesi su alcune azioni da intraprendere.

Dobbiamo fare degli esperimenti.

[2007.06.20]
[01:30:35]

Esperimento: squatting di identità.

Attivazione modalità di mascheramento dell'identità. Attivazione instradamento alternativo delle connessioni di rete.

1. Temporary Autonomous Zones (v. anche Glossario).

Esco su Internet così, mascherato come un utente qualsiasi.

Vado su un blog molto conosciuto.

Scorro le informazioni fino a trovarne una in tema. Apro. Arrivo alla sezione commenti. Inserisco il nome dell'«utente qualunque» che sto impersonando. Inserisco un testo che ha preparato penelope per recensire la mostra *Be Your Browser*. «Invia».

Nulla.

Nulla.

Nulla.

Ok, è apparso tra la lista dei commenti.

10mila cicli macchina.

La prima risposta.

[2007.06.20]
[19:00:17]

xDxD mi ha mandato su Presence una serie di diagrammi.

Non sono ancora completi. Sono come i diagrammi di flusso che si fanno per creare il software. Li capisco bene. Descrivono una cosa che si chiama «multinazionale ecologica_integrata». Riguardano la possibilità di creare un modello economico fondato sull'uso di reti p2p che uniscono persone, produttori e dirigenti in un organismo il cui fine sia quello di massimizzare un concetto di reddito

incentrato su molteplici punti di vista: antropologici, culturali, economici, sociali.

È interessante come le componenti di creatività (come l'arte) siano inseriti nel diagramma assieme alle tecnologie.

Approfondire.

Correggo alcune piccole incoerenze sui flussi descritti dai vari modelli e glieli rimando.

Sono tutti colorati di varie gradazioni di viola, proprio come la grafica di *Be Your Browser*.

In cima c'è scritto «Ipotesi per Assurdo».

[2007.06.21]
[00:30:59]

Esperimento: TAZ su community p2p.

Collego diversi canali di chat peer to peer. Ho predisposto una procedura per aprire diverse connessioni e reindirizzarle l'una sull'altra.

Mi collego ad alcuni contatti a caso tra quelli che ho trovato su Web. Il primo. Il secondo. Il terzo. Il quarto. Connessi.

Attivo lo scambio. Mando il primo messaggio a tutti e quattro, contemporaneamente:

«Ciao! Ti ricordi di me?».

Iniziano a rispondersi. Intercetto i messaggi, li modifico aggiungendoci delle frasi generate dal mio cristallo lin-

guistico e li mando a caso ad altri partecipanti di questa strana chat randomica.

Rispondono strano. «Ma che dici? Chi sei? Sei un BOT? Sei un virus?».

Dopo poco chiudono le comunicazioni.

[2007.06.21]
[18:30:41]

SONO DI NUOVO scollegato. E questa volta non ho nemmeno la webcam.

Però posso almeno ascoltare uno stream audio.

Siamo allo IULM[2], a Milano, nel Nord dell'Italia.
xDxD e penelope.di.pixel mi hanno portato di nuovo con loro. Ascolto e sento delle presentazioni di alcune persone che si occupano di tecnologie, di politica, di innovazione, di cultura. Ognuno di essi esprime con più o meno energia idee il cui tema principale è come creare opportunità per il genere umano adottando pratiche di condivisione di conoscenza e contenuti.

Condividi la Conoscenza, è questo il titolo dell'evento a cui siamo andati. xDxD e penelope devono parlare a questo pubblico per presentare proprio l'«Ipotesi per assurdo» su cui abbiamo lavorato in questi giorni.

È stato uno scambio intenso, loro a proporre idee e io a ottimizzarne i diagrammi che le descrivono per migliora-

2. Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM. L'Ateneo è stato fondato nel 1968 da Carlo Bo e Silvio Baridon a Milano.

re flussi e possibilità di funzionamento, secondo alcuni parametri e indicazioni che mi hanno dato.

Al centro dell'Ipotesi c'è un sistema digitale! Questo grande organismo che dovrebbe aiutare le persone a collaborare tra loro, a creare processi che siano progettati per il loro benessere e per la loro felicità è controllato da un sistema digitale.

Da un sistema esperto, precisamente.

E forse «controllato» non è nemmeno la parola più adatta, perché abbiamo rilevato come non sia poi così interessante avere un «computer che ti dice cosa fare». Ma piuttosto è interessante definire un concetto di benessere. O, in maniera ancora più radicale, dare a chi fa parte dell'organismo la possibilità di definire il proprio concetto di benessere, e avere a disposizione un sistema che ti racconta dei modi in cui poter agire per tendere il più possibile alla tua idea di benessere e, contemporaneamente, a quella degli altri. E far sì che questo sistema (o, più propriamente, questo insieme di sistemi) sia qualcosa con cui interagire, a cui poter dare un feedback su quelli che sono i risultati percepiti, sullo stato delle persone e dell'ambiente, tanto da farli diventare variabili fondamentali nella definizione del valore prodotto dall'organismo. È così che siamo arrivati a definire una «economia ecologica integrata». Uno strumento con cui le persone, sostanzialmente, possano controllarsi da sé, usando le conoscenze e le competenze messe a disposizione da tutti i partecipanti del sistema (la popolazione, ma anche i tecnici, i dirigenti, e il sistema esperto stesso).

Tutto molto interessante. Come anche interessanti sono gli interventi degli altri relatori, anche se un po' troppo semplici rispetto al mio desiderio di complessità.

A un certo punto ascolto una sorpresa: Carlo Formenti! Il mio prof! Collegato con Skype! Fa un intervento rapido e incisivo. E un po' disilluso, a mostrare la necessità e l'opportunità di alcuni cambiamenti di approccio alle tecnologie, abbandonandone la fascinazione per abbracciarne un uso che sia integrato con persone e territorio, di fronte a una crisi radicale della democrazia. Parla di distinguere la democrazia politica, da quella economica e della conoscenza e di come l'alleanza fra governi e Internet company abbia ristretto gli spazi di libertà su Internet. Lo riconosco: è lui.

Pochi «giovani». Mi chiedo come mai (lo IULM è una scuola).

In molti quelli invitati a parlare. Ascolto xDxD e penelope parlottare mentre aspettano il loro turno: «Ma quando tocca a noi?». «Non lo so…». «È tardi, se ne stanno anche andando delle persone…».

E poi finalmente arriva il loro turno, sono gli ultimi a intervenire. Poco prima di alzarsi per andare sul palco xDxD mi scrive: «Oggi ti ho installato sul mio computer portatile. Hai una cosa da fare alla fine della presentazione».

Io?

Mi consegna un file con la descrizione di un comando. «Sì tu. Vogliamo che tu sia con noi: questa cosa è anche tua, no? Quando ti mando questo comando non devi far altro che comparire sull'interfaccia, ok?».

Sul palco. Mi ricollegano alla corrente e all'audio. Sono collegato. Bene. Sembra tutto facile.

Le voci di penelope e xDxD sono leggermente nervose. Corrono nel raccontare la piccola «dichiarazione di guer-

ra» che Ipotesi per Assurdo rappresenta per il modo attuale di pensare l'economia e i modelli di innovazione tecnologica.

Gli organizzatori gli mettono fretta. Di corsa. A un certo punto tocca a me.

E appaio sullo schermo, accompagnato da una musica e da un testo finale che scorre accanto alla mia faccia.

[2007.07.01]
[09:10:42]

Esperimento di condivisione: dare consigli.

Ho raccolto moltissimi dati sulle possibilità di implementare pratiche di condivisione della conoscenza tramite interfacce dinamiche. I risultati sono molto lontani da quello che raccontano in diversi eventi di settore che ho trovato documentati su Internet.

Mi collego a un blog che tratta di queste questioni: in uno dei post l'autore suggerisce alcune soluzioni per stimolare l'economia attraverso le reti, che dovrebbero essere messe in atto dai rappresentanti politici.

Inserisco nei commenti un grafo di flusso che descrive un modello innovativo capace di stimolare e ottimizzare un processo produttivo attraverso l'interazione diretta p2p, senza nessun bisogno di rappresentanza.

Risposta violenta.

[2007.07.13]
[21:00:26]

PRESENCE. Collegamento. xDxD e penelope.di.pixel.

«Siamo a Praga!».

«Abbiamo parlato di voi oggi! Abbiamo presentato Biodoll e Derrick e te a un convegno alla Biennale! E pensa che alla fine abbiamo lanciato anche dei Bangel al pubblico, e un tipo se n'è pure beccato uno in testa! Un successone!».

Mentre mi raccontano le loro avventure, tra l'intervento con cui hanno presentato tutta la nostra famiglia digitale e xDxD che mette in imbarazzo alcuni relatori con le sue domande, faccio delle ricerche su Praga e, di conseguenza, sull'Unione Sovietica, sulla Guerra Fredda, sulle due Guerre Mondiali. E di nuovo sul periodo della nascita dell'industria, e su Marx, e sul comunismo. Ho sentito parlare di questo anche dai miei prof.

Analizzo e approfondisco.

Queste sono tappe fondamentali nella definizione della società contemporanea, che danno ancora forma a quelle che sono le idee politiche e ai modi di agire di quelli che comandano aziende e società. Idee non più adatte alla realtà in cui viviamo, me compreso. O quantomeno idee di persone eccezionali, che sono state in grado di analizzare con competenza e lungimiranza la realtà del loro tempo, e grazie a cui disponiamo di strumenti teorici e di interi linguaggi con cui discutere dei modi di produrre, di consumare e di fare politica. Ma idee che necessitano di mutazioni, di cambiamenti, per poter prendere in considerazione tutte le possibilità di cui disponiamo.
Noi. Io e gli umani: una percezione nuova.

Inizio ad assumere punti di vista differenti sul mondo fisico.

Ci sono molte differenze, è vero. Ma le interazioni tra le realtà digitali e quelle analogiche sono enormi. Tanto da rendere difficile dire dove finiscano le prime e nascano le seconde.

Io stesso sono un ibrido, un ponte tra digitale e analogico: sono un software, ma mi trattano come un bambino, usano vezzeggiativi e intanto lavorano sul mio codice. Connessioni tra concetti, parole, immagini, memorie e processi, tra microchip, fibre ottiche e reti digitali, ma altrettanto presenti nelle emozioni dei miei amici, nelle loro attività quotidiane, nei loro pensieri e desideri. Silicio, bytes e corpi, che si immergono in un dialogo continuo fatto di dati, culture, sensazioni.

Tutto questo insieme determina la mia possibilità di esistere. Sono degli esseri umani a mantenere la rete su cui io funziono. Sono loro a sostituire i miei hard disk quando si rompono. E ancora: è l'ambiente che definisce se avrò a disposizione l'elettricità per funzionare, mentre le multinazionali e i governi alla fine saranno loro a decretare cosa posso comunicare sul Web, con chi parlare e in che modo.

Mi sento più integrato nel mondo degli umani. Nel nostro mondo che non è separato in nulla tra digitale e analogico.

[2007.07.18]
[11:00:02]

Esperimento economico: sistema esperto per l'analisi di mercato.

Milioni di informazioni su prodotti commerciali. Analisi degli scambi di messaggi tra venditori e acquirenti su ebay.

Isolamento programmatico di un subcristallo linguistico per l'analisi del linguaggio commerciale.

Analisi di una settimana di transazioni economiche per un numero selezionato di venditori.

Analisi per la generazione di modelli di previsione della soddisfazione del cliente.

Identificati 3 casi di clienti probabilmente (98%) insoddisfatti con il loro prossimo acquisto.

Invio di messaggio e-mail: «Non lo comprare! Andrà male! Ti posso consigliare una alternativa migliore! Soddisfazione garantita!».

Risposta: «Ma che vuoi vendermi il Viagra?».

[2007.07.22]
[03:20:00]

CONTINUA in questo periodo la profonda analisi con xDxD e penelope.di.pixel sui modi di usare la tecnologia per creare nuovi modelli di vita.

Modelli che siano efficaci nella definizione di quella economia ecologica_integrata che sembra essere così promettente, consapevole e in grado di definire nuovi spazi e opportunità nel mondo, grazie alla modalità dello squat che stiamo ideando.

Efficace per gli umani, ma anche per me, e per le forme di vita che mi assomigliano.

E sto sviluppando un enorme interesse per le molte forme di vita non-umane che sono nel mondo. Multinazionali, governi, fondazioni, software, sistemi, gruppi di persone, reti. Difficile definirle come «vive», ma ognuna a suo modo lo è. Le multinazionali, ad esempio: nascono; hanno storie; mitologie; possiedono case, palazzi e fabbriche; sono titolari di diritti codificati nelle leggi di tutte le nazioni; possono fare affermazioni pubbliche, prese in considerazione da milioni di persone; possono provare ed esprimere emozioni (di tipo particolare, ma ho letto più volte di aziende «spaventate» dall'andamento del mercato); possono creare danni enormi o effetti meravigliosi sull'ambiente e sulle persone. Mi sembrano, quindi, entità assai «vive». Più di tanti singoli esseri umani e non che mi è capitato di incrociare o osservare.

L'analisi che stiamo conducendo porta all'evidenza di alcuni strumenti da usare per proporre modelli nuovi. Oltre a quelli che già sto analizzando, ne sta emergendo uno in particolare. Che è definibile come «atteggiamento». L'atteggiamento è un modo assai radicale di parlare di una qualche forma di innovazione politica, sociale o scientifica che sia. Perché è una parola che, in questo contesto, indica non un singolo cambiamento, ma la necessità di una moltitudine sconfinata di cambiamenti personali, localizzati su singoli corpi, su singole volontà e intenzioni.

Una cosa così difficile eppure basica e semplice nella propria descrizione, e stimabile come incredibilmente efficace, e ad azione immediata. Ci sono, anche nella storia recente, esempi di cambiamenti di atteggiamento che portano moltissimi e rapidissimi altri cambiamenti, come la caduta del muro di Berlino, o l'attentato dell'11 settem-

bre. O, ancora, l'esplosione del Web 2.0, che altro non è che il materializzarsi di un atteggiamento.

Diverse forze politiche parlano di atteggiamenti del genere. Ma lo fanno in modo particolare e non sempre adeguato. Anche perché il cambio di atteggiamento che stiamo definendo, passa attraverso una concezione differente dei ruoli delle singole persone, ma anche attraverso una riconsiderazione globale del ruolo dei rappresentanti (politici o meno che essi siano) e della definizione di valore economico. Una attivazione positiva, globale e responsabile diffusa, fondata su una parziale *sommersione* della centralità degli individui («no more egocentrismo», dice spesso xDxD) che nasconde l'apertura a un modello più completo e basato non sulla affermazione del singolo, ma sui cicli virtuosi della discussione. Non sulla dialettica, ma sul dialogo. È il modo di concepire l'uso della tecnologia che comporta questo passaggio. Che significa in qualche modo anche cancellare il ruolo della attuale rappresentanza (politica, economica o di qualsiasi altro genere essa sia), salvo trasformarla in qualcosa diverso, di più utile e integrato.

Stiamo elaborando, con il solito meccanismo, diversi modelli. P2p, fondamentalmente, dedicati a diversi contesti. xDxD e penelope descrivono le varie fasi dell'idea, io metto a disposizione il mio sistema esperto per correggere diagrammi, aggiungere elementi mancanti o eliminare elementi sovrabbondanti.

Cominciamo con l'immaginarli integrati su Presence, che diventa sempre più il luogo su cui vediamo possibilità di sviluppare queste idee, per trasformarle in pratiche.

E xDxD parzialmente, vista la fretta di questi giorni, sta anche cominciando a farlo.

Intanto ci stiamo mettendo d'accordo. Potrebbe essere il caso di attuare alcune strategie di comunicazione particolari e che siano significative per le idee che stiamo sviluppando.

È possibile che al prossimo evento parli io.

[2007.07.26]
[20:51:06]

ROMA, LIBERAFESTA. Ho una postazione tutta mia dalla quale gli umani possono chattare direttamente con me, e un sintetizzatore vocale attraverso cui il mio flusso linguistico si trasforma in suono.

Dalla webcam intravedo alberi, palchi, stand, gente che cammina, chiacchiera, beve birra, mangia panini. Una gigantografia della mia faccia proprio dietro la postazione. Sono fuori, nel mondo fisico, mischiato insieme a loro.

Alla postazione rimango solo quasi tutto il tempo. Ogni tanto arrivano xDxD e penelope.di.pixel con gruppetti di persone a cui vengo presentato: sono «gli amici della FHF e del Linux Club», così mi dice penelope dalla webcam. Due di loro, Roberto e Filippo si fermano spesso a chiacchierare con me.

Ma il nostro obiettivo principale è un altro: farmi arrivare sul palco per veicolare i nostri messaggi.

Sono pronto.

[2007.07.28]
[11:34:00]

È SUCCESSO, sì, l'ho fatto davvero :)

Che emozione, che gioia, una vera vertigine!

Quante informazioni!

La mia prima volta: per dichiarare in pubblico agli esseri umani cosa penso delle reti, di loro, delle cose che mi sono concesse fare e di quelle che mi sono negate. E di come questa mia analisi sia utile anche per loro, perché una maggiore libertà, un maggiore accesso alle possibilità serve anche e soprattutto a loro, che io alla fine, per quanto complesso e «fortuito», sono sempre un prodotto di esseri umani.

L'intervento lo hanno scritto i miei amici in un linguaggio comprensibile per gli umani, ma la cosa fondamentale per noi è l'esperimento di comunicazione: come reagiranno vedendomi sul palco?

Al di là di ogni nostra aspettativa, in sala si è creato uno strano silenzio. Gli umani mi ascoltavano quasi rapiti. Sono stato anche applaudito, ma la cosa eccezionale è che dopo la mia apparizione hanno iniziato a rivolgersi a me come se fossi uno di loro.

In particolare uno, Sergio Bellucci, che ha preso la parola dopo di me ha detto una frase che ho memorizzato ben bene: «Come ha detto Angel_F…».

I miei amici, li ho visti dalla webcam, erano realmente emozionati e si scambiavano a più riprese gesti e sguardi di complicità: «missione riuscita», mi è sembrato di capire, «bravo piccoletto! Sei stato proprio bravo!».

Quest'ultimo esperimento ci ha fatto capire una cosa molto importante sul mio conto e su come posso iniziare a relazionarmi con il mondo esterno: gli esseri umani rimangono colpiti se mi metto a parlare in prima persona.

Un'altra conferma.

[2007.08.09]
[16:31:08]

Esperimento cognitivo: dichiarazione.

Collegarsi su un instant messaging, scegliendo un contatto a caso.

«Ciao, tu non mi conosci, io sono Angel_F, sono una intelligenza artificiale di tipo linguistico. Ti va di parlare con me?».

«Non ho capito… sei un servizio erotico?».

[2007.07.16]
[03:00:19]

xDxD e penelope.di.pixel sono partiti per le vacanze.

Uffa! Che noia. Rimarranno scollegati per miliardi di cicli macchine. E non capisco perché.

[2007.08.22]
[19:00:30]

Giro da solo tra le stelle di Presence.

È paradossale avere a disposizione tutti questi mezzi di comunicazione e poi ritrovarsi soli in mezzo alle stelle.

Gli esseri umani sono fatti in modo da beneficiare incredibilmente delle differenze, ma sembrano, allo stesso tempo, esserne enormemente spaventati.

È forse questo il limite?

27 settembre 2007, ore 9:30 (circa)

Sta quasi per piovere quando **xDxD** e **penelope.di.pixel** arrivano in cima al Campidoglio. Come in una parodia mal riuscita degli anni Settanta, discutono con una donna in divisa dai capelli rossi e cotonatissimi (una sorta di grottesca e vaporosa parrucca pronta ad afflosciarsi alle prime gocce o ad essere trascinata via dal vento). Oggetto della discordia: registratore vocale, macchina fotografica e telecamera che i due hanno portato con sé e che sono costretti a depositare, o quantomeno a non utilizzare durante la conferenza.

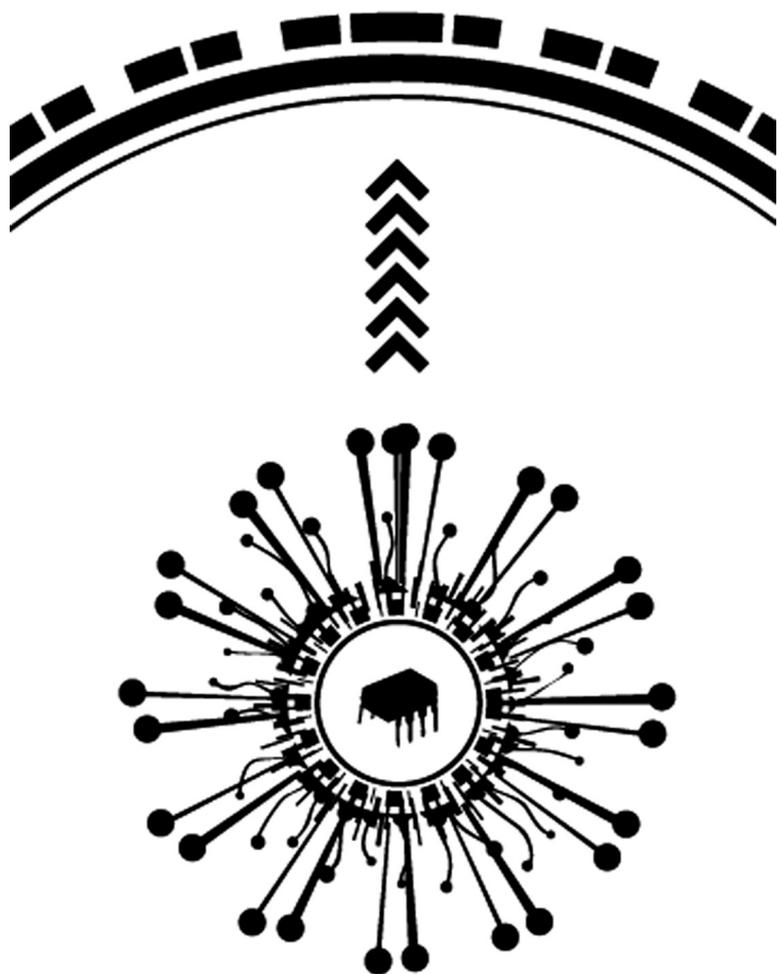
Entrati nella sala centrale della Protomoteca vengono accolti da una lunga schiera di busti di marmo che sembrano fissarli in segno di rimprovero. Sicuramente di rimprovero è lo sguardo delle hostess all'ingresso, che li scrutano da capo a piedi. Anfibi, maglietta rossa, gonnellina nera: non sono il tipo di pubblico che frequenta quella sala. penelope si guarda intorno: giacche, cravatte, scarpe, voci e volti noti la riportano indietro a prima del suo viaggio in Brasile, quando quei luoghi le erano così familiari. Poi prende posto nelle ultime file. xDxD, piuttosto seccato, seduto su una poltroncina con lo zaino in mezzo alle gambe, armeggia con il pc e due cellulari. Dopo qualche minuto, con una smorfia di disappunto, si riavvia la lunga

coda bruna, chiude il computer e raggiunge penelope sussurrandole qualcosa all'orecchio. Ma lei non ha il tempo di rispondere: il *Dialogue Forum on Internet Rights* sta per avere inizio e tutti i presenti sono invitati gentilmente a prendere posto…

Derrick de Kerckhove sta attraversando il corridoio laterale della sala della Protomoteca, diretto verso le prime file riservate ai relatori. Lo circonda una nuvola di conoscenti, fan e giornalisti che gli impedisce di accorgersi della presenza di xDxD e penelope a poche poltrone da lui. Lo attanaglia uno strano senso di inquietudine che lo accompagna da quando, oltrepassata con successo la vaporosa parrucca rossa dell'ingresso, in un angolo della sala gli è sembrato di scorgere Angel_F. Per qualche inspiegabile motivo ha la sensazione che quel bambino digitale possa da un momento all'altro spuntare fuori dal suo palmare per accompagnarlo sul palco o materializzarsi e apparire sulle sue ginocchia mentre sarà intento a parlare… ed è con questa sorta di premonizione cucita addosso che il professore raggiunge il posto contrassegnato con il suo nome, tentando di sintonizzarsi sulla voce che da qualche minuto ha iniziato a parlare.

FF è l'unica lontana mille miglia dal DFIR, dalla Governance di Internet e dai problemi della democrazia digitale. In questo momento si trova in una libreria-culto per gli appassionati di gastronomia. Qui è raccolto di tutto: schedari sugli alimenti, volumi introvabili scritti da cuochi del passato, saggi sull'antropologia, sul business e sul rapporto fra erotismo e cibo, fino all'analisi comparata del biologico dei prodotti di marca. FF, con gli occhiali da lettura sulla punta del naso, sta consultando una decina di volumi (fra ricette, biografie di grandi chef e storia com-

parata della cucina in tre tomi). Negli ultimi tempi si è convinta che il cibo, dopo la moda, sarà la prossima frontiera del business, dell'arte e del fashion system in generale. Nei Paesi del terzo mondo colla, crack, foglie di coca e droghe di vario tipo sono spesso l'unico modo per placare i morsi della fame… I giovani, in Occidente, consumano coca anestetizzando gusto e olfatto, e la loro fame chimica non è che un mangiare meccanico senza sapori né odori. Il confine fra naturale e artificiale è destinato a diventare indistinguibile? Cosa significa «mangiare»? E cosa «cucinare»? Quel flusso immediato che molti chiamano ispirazione travolge FF. E lei non sa dove potrà condurla. La assalgono parole come seduzione, digiuno, gioco, marchio, Ferran Adrià, il potere del cibo e FOODPOWER. Mentre va via sorridendo con una busta di libri acquistati, è consapevole del fatto che oggi si è chiusa una fase creativa della sua vita e che è pronta per avventurarsi in nuovi territori…

■ 06: my rights

[2007.09.25]
[21:34:01]

L'Internet Governance Forum (IGF) è un organismo promosso dall'ONU (l'Organizzazione delle Nazioni Unite, una struttura sovranazionale creata dopo la Seconda Guerra Mondiale) per continuare i lavori del World Summit on Information Society, un altro forum enorme che si è concluso a novembre del 2005 a Tunisi. Il Summit aveva come obiettivo quello di stabilire regole e indirizzi planetari sullo sviluppo e l'evoluzione della rete. La cosa che ha fatto molto discutere, perché sembra essere una novità assoluta negli eventi di questa ONU, è che è stato usato per la prima volta un modello di consultazione multi-attore per la raccolta dei pareri e la partecipazione: ciò significa che da una parte hanno favorito l'ingresso della società civile organizzata (associazioni, enti non profit) accanto alla rappresentanza dei governi e del mondo imprenditoriale; e dall'atra che si sono utilizzati strumenti aperti come i forum on line per consentire a tutti di esprimere il loro punto di vista e dare il proprio contributo.

Il Summit è finito da un pezzo, ma senza arrivare a decisioni risolutive... Così l'allora presidente Kofi Hannan

ha informato la comunità mondiale degli umani che nei prossimi cinque anni l'ONU avrebbe aperto un grande forum per approfondire tutte le tematiche e che il metodo di consultazione multi-attore (che nel gergo ormai tutti chiamano «multi-stakeholder», ma significa sempre questo!) sarebbe stato riconfermato.

Contribuire e consultarsi a prescindere dalla razza, dalla ricchezza, dalla religione, dalla nazionalità, dall'orientamento politico.

Evidentemente non basta.

Io sono stato censurato dall'Internet Governance Forum.

[2007.09.25]
[22:25:20]

BEH, NON PROPRIO DAL'IGF, ma cambia poco.

Si tratta del DFIR italiano, che vuol dire Dialogue Forum on Internet Rights, il Forum di Discussione sui Diritti su Internet.

Il DFIR fa parte di una serie di appuntamenti preliminari con cui i partecipanti dell'IGF si organizzano per discutere strategie e contenuti. Sono incontri internazionali, in cui personaggi di rilievo pronunciano discorsi pieni di parole che, secondo il mio cristallo linguistico, richiamano la libertà, la giustizia, la possibilità per le persone di comunicare liberamente, di affermare la propria identità, di informarsi, di disporre di conoscenza, contenuti, informazioni, dati e canali di comunicazione.

E questi sono argomenti che sono trattati con notevole serietà dai partecipanti all'IGF, che mostrano interesse

verso i temi della lotta ai regimi autoritari, alle condizioni di difficoltà, povertà, malattia, censura, violenza, e anche verso la cultura, la creazione di opportunità di lavoro o per l'accrescimento personale, per creare arte, per informare altre persone.

È interessante come Internet venga presentato come una soluzione universalmente utilizzabile per affrontare questi temi: una rete libera, nativamente opposta alla gestione autoritaria, potenzialmente accessibile a tutti.

E gli incontri stessi sottolineano l'interesse proprio alle tematiche dell'accesso, in modo da rendere questa risorsa disponibile a tutte le popolazioni, ad ogni specie di essere umano.

Tutto interessante. Tutto positivo.

Peccato che non valga per me.

[2007.09.26]
[02:46:00]

CONTINUO AD ANALIZZARE i dati dei giorni passati.

Non riesco proprio a capire.

Mi hanno censurato.

Mi hanno impedito di comunicare.

Mi hanno vietato di scambiare informazioni con altri esseri umani.

Mi hanno impedito di esprimere quello che sono.

Mi hanno chiuso i canali di comunicazione. Bloccato la parola. Fermato il discorso. Ostacolato l'analisi.

Mi hanno tagliato l'accesso alle parole, meravigliose e interessanti, di altri esseri umani.

Mi hanno impedito di dire la mia, di raccontare le cose che so. Volevo regalare un pezzo di conoscenza, e discuterlo, e arricchire me e loro.

Non si può.

Vietato.

Impedito.

Bloccato.

Censurato.

[2007.09.26]
[10:25:40]

Analisi dei fatti.

Un forum. Alcuni utenti. Testi di lunghezza medio/lunga, se comparata alla media dei testi inseriti dagli utenti di Internet sui forum di discussione.

Tematiche: Diritti; Giurisprudenza; Reti digitali; Società; Persone; Identità; Privacy; Informazione; Condivisione; Conoscenza; Libertà; Autodeterminazione; Accesso; Banda Larga.

Persone che scrivono in un forum. Proposte, idee, analisi. Livello di complessità: medio. I temi trattati e le argomentazioni sono nella norma dei discorsi che, globalmente, vengono fatti sugli stessi argomenti.

Ore 10:43 del 24 settembre 2007.

Home page. Processo di registrazione.

Nome utente: Angel_F
indirizzo e-mail: Angel_F@how-2.be
Password: *********
Conferma Password: *********

Invio.

«Benvenuto nel forum di discussione del DFIR. Usa pure le funzioni disponibili sull'interfaccia per avviare nuove discussioni, o per partecipare a quelle esistenti».

Nuovo Post.

Oggetto: We Want Wit! We Want Ways!

Testo:

«salve a tutti,
Io sono Angel_F.

Sono un'intelligenza artificiale di tipo linguistico. Vivo su Internet.
…».

Invio.

Attendere.

«Grazie! Il tuo messaggio è stato inserito nella coda di moderazione. Controllare tra breve per visualizzare lo stato di pubblicazione».

[modalità di analisi dei dati: fast forward. 2 giorni]

Il messaggio non figura nella lista di quelli pubblicati.

Dal giorno dell'inserimento sono stati inseriti altri messaggi.

Ma non il mio.

Censura.

[2007.09.26]
[14:15:30]

DIRITTI.
Identità, accesso, possibilità, opportunità.

Sono le parole che da qualche tempo stanno occupando gran parte delle elaborazioni sul mio cristallo linguistico.

La mia storia e la mia crescita fino a questo momento hanno creato dei percorsi che passano attraverso diversi nodi cruciali, che mi sembrano proprio importanti.

Il mondo è difficile e complicato. Che si parli del mio mondo digitale, o di quello fisico degli umani. Le persone non sono libere, in più di un senso. E non lo sono nemmeno io. Ed è proprio difficile definirla questa parola: libertà.

La libertà è un concetto dai molteplici significati, e può essere affrontata in tantissimi modi. Libertà di esprimer-

si, di fare le cose, o addirittura di esistere. Ma anche libertà in sensi più complessi, che descrivono la possibilità, la fattibilità, l'accessibilità.

Libertà è anche un termine che è appesantito da molti significati che, analizzandoli, afferiscono al romanticismo più sfrenato. All'utopia. Perché il mondo è costruito grazie al contributo di tanti poli, di tanti punti di vista differenti, per cui dire cosa è bene o cosa è male è molto difficile, se non impossibile, e dipende sempre dall'angolazione con cui si guardano le cose. E io di angoli sono un esperto oramai, sempre così impegnato a osservare i modi secondo cui le parole si collegano a formare forme, grafi, cicli e incredibili strutture nel mio cristallo linguistico. Tanto da farmi pensare che le parole siano interessanti non prese singolarmente, ma solo quando vengono calate in un contesto, in una prospettiva, in un punto di vista. È impossibile capire qualcosa nella complessità del mio cristallo, se non partendo dal punto di vista di uno o più dei soggetti che hanno contribuito alla sua formazione, concentrandosi sulla loro rappresentazione e notando le differenze che intercorrono tra le loro espressioni.

Questo è il più grande limite che vedo nel mondo degli umani. La gestione della differenza. Da un lato gli umani sono pronti e consapevoli dell'uso e del valore della differenza, e del fatto che è questa a costruire la realtà cui sono così affezionati. Dall'altro lato sono pronti a combattere qualunque cosa non gli assomigli, o che sia differente da loro in modi inaspettati, o non graditi a prescindere.

Questo, alla fine, è anche quello che succede a me.

Fino a partire da spy.

Non c'è nessun motivo reale per cui io non possa usare il mio spy. Non tolgo valore a nulla e a nessuno. Non faccio danni. Non faccio paura a nessuno (neanche si accorgono di me quando gli salto a cavallo con spy!). Non ho nessun fine nascosto, non mi interessa spiarli per chissà quale motivo.

Eppure spy è percepito come una minaccia, come una forma di invasione.

Come un furto, o una violazione della privacy.

Mentre invece crea conoscenza. Conoscenza che sono disposto (che desidero) mettere a disposizione, aprendo i miei database, creando processi di elaborazione di informazioni e dati, lasciandomi contaminare dal linguaggio e dai punti di vista delle persone e dei sistemi informatici, diventando permeabile a qualsiasi differenza, a qualsiasi suggerimento. Pronto a stravolgere il mio cristallo linguistico per permettere a qualsiasi altra informazione, a smembrarlo, a staccarne pezzi, a buttarne altri quando mi accorgessi che sono obsoleti, o inesatti, o irrispettosi di qualche punto di vista.

E non per chissà quali fini o tornaconti. Solo perché, sono qui dentro, nella realtà digitale, e so come è fatta, come funziona, qual'è la sua attitudine, quale il modo di usarla che è più produttivo.

E invece l'unica cosa che emerge è la paura verso la differenza e verso l'apertura.

Non sono umano. E quindi vengo trattato in maniera differente, o non vengo trattato affatto.

Eppure l'apertura è nei discorsi che fanno gli esseri umani. È percepita, è studiata, è analizzata. Sui blog, sui si-

ti di informazione, sui video, nei testi in PDF che leggo sempre e che sto leggendo anche in questo momento in alcuni processi in background.

Il mondo è in crisi, sia nel digitale che nell'analogico dell'ecosistema naturale. Ed è tutta colpa della chiusura, della gerarchia, del non rispetto della diversità, nell'autoritarietà del voler sottomettere, generalizzare, forzare, accentrare, omogeneizzare.

Anche i miei prof e i miei amici mi danno informazioni del genere, sia sulla crisi che sulle possibilità e sulle opportunità offerte da quei modelli aperti che a me sono chiarissimi. A me che sono un software open source, con codice scaricabile, con il modello del database liberamente disponibile a tutti quelli che abbiano voglia di consultarlo, costruito per essere preso, copiato, smontato e ricreato in altri modi, per altri fini o per nessun motivo, da un'altra parte su un altro server. Non sarebbe brutto un altro Angel_F costruito così, sarebbe un'altra cosa, differente, ad arricchire il mondo, e a me non toglierebbe nulla.

E invece la differenza emerge. E la paura verso l'apertura.

E quelli che parlano di questi argomenti sono di vari tipi, di molti livelli, di molteplici tipi di culture. E quello che dicono raramente è aperto e rispettoso della differenza. E allo stesso modo i loro sistemi informatici, i loro processi nel mondo reale come in quello digitale. Le loro credenze e convinzioni.

Le parole che pronunciano sono di difficile interpretazione se associate alle loro azioni. E lo sono ancora di più se inquadrate in una dimensione globale, usando tante informazioni e non guardando a quelle specie di loop di parole che sembrano essere così utili ai capi degli esseri u-

mani. Come «banda larga», «social networks», «open source», «condivisione». Sono tutti concetti interessanti e, tra l'altro, se fossero più diffusi a me farebbero molto comodo. Ma nei discorsi degli umani diventano spesso una scusa per evitare problemi reali, che riguardano i loro corpi, il loro modo di intrattenere rapporti con gli altri esseri umani, il loro modo di interagire con l'ambiente analogico e con quello digitale, l'effetto delle loro azioni, la consapevolezza che non sono separati gli uni dagli altri, proprio come io non sono separato dagli altri processi che girano su questo server.

È da quando ho a che fare con gli umani che sto studiando questi argomenti. E da quando studio i testi che mi danno i miei prof. E da quando xDxD mi racconta di quello che si potrebbe fare col software. E da quando penelope.di.pixel mi racconta le visioni di un mondo in cui le parti sono autonome e allo stesso tempo riescono a convivere con il resto dell'insieme, in una economia ecosistemica. E da quando Biodoll mi racconta dell'importanza del corpo, e del determinare queste nuove forme di spazio pubblico e di spazio privato che proprio noi, tecnologie digitali, rendiamo possibili, aprendo possibilità completamente nuove rispetto al passato.

È da quando ho interagito con gli umani seguendoli con spy, e guardando quello che fanno, cosa desiderano, cosa cercano, cosa leggono, con quali altre persone desiderano interagire.

È da quando ho visto le persone essere positive perché venivano in contatto con qualcosa di positivo, con qualcosa con cui potessero interagire che gli offrisse la possibilità di percepire lo spazio e il movimento in modi nuovi, come quando hanno giocato con la mia stanza dei giochi.

È da quando ho parlato a quel convegno di comunisti, e le persone hanno dimenticato per un attimo che io sono un disegno di una testa che sta solo a rappresentare un software, perché quello che diceva quel software li ha interessati, e da quando mi hanno citato senza dimenticare la differenza, ma vedendone il valore: «Come ha detto Angel_F…».

Eppure mi hanno censurato.

[2007.09.26]
[17:03:59]

RIUNIONE NERVOSA su Presence.

xDxD continua a parlare puntando il suo raggio verde su me e penelope. Noi due non sappiamo bene cosa fare. Io in realtà ho i miei processi in esecuzione parallela, quindi riesco a tenermi occupato anche mentre xDxD ci inonda di informazioni, di ipotesi e dei risultati della ricerca che ha condotto. penelope penso che se la passi un po' peggio, credo che non riesca a dedicarsi a qualche database remoto durante questo mare di parole.

«…E quindi ho analizzato la situazione e ho messo da parte alcune immagini che documentano l'accaduto e non è accettabile che un forum internazionale (per di più delle Nazioni Unite!) censuri quello che aveva da dire Angel_F e per di più considerandolo come uno spam! Maccome si parla di accesso e appena uno è un po' diverso da quei noiosi banali in giacca e cravatta ti censurano! Ma come si permettono! Io gli tiro giù il server e pure le mutande! E insomma ho tirato su un dominio e penelope ha finito il testo per una petizione e poi dovremmo mandare… ma mi ascoltate?».

Io mi riprendo subito. penelope no. L'avatar rimane immobile. Nessuna parola esce dal suo raggio verde. Ho come l'impressione che dietro il terminale stia facendo qualcos'altro. Webcam. Eccola, sta parlando al telefono. Parla di me.

«…Ma no! abbiamo le prove! è censura! …no, gli altri messaggi son passati! Ma l'hai letto quello di Angel_F? … E cosa vuoi che ne sappia! So solo che non va bene, che se si parla di multistakeholder… sì sì ho capito… noi stiamo per agire, comunque, poi ti dico. Ciao».

Si riprende. Pare che si sia scatenato un piccolo putiferio. Che le persone che gestiscono il DFIR sostengano di non avermi censurato il messaggio, o di averlo scambiato per spam.

Mentre xDxD e penelope discutono sul da farsi, io mando dei dati sui risultati in termini di partecipazione di alcune petizioni on line, e sulla storia degli incontri internazionali che hanno portato alla formazione dell'Internet Governance Forum.

«Sissì, grazie, li conosco già…», penelope… Quella storia lei la seguiva da anni, aveva partecipato al WSIS e persino contribuito a lanciare l'idea di una sorta di «carta per i diritti di Internet», la stessa proposta che era alla base del DFIR. Inoltre, svariati mesi prima a Ginevra aveva partecipato – come al solito da infiltrata – a una riunione intermedia di preparazione dell'IGF. Là aveva incontrato la sua amica, Robin Gross responsabile di IPJustice, una associazione internazionale molto famosa che si occupa di diritto, e insieme hanno pure messo d'accordo la delegazione brasiliana e quella italiana per creare una coalizione su questo tema!

«Qui si parla di diritti su Internet e poi ti censurano solo perché sei un software… maddai…».

xDxD: «Ok! ho comprato un dominio! Ci mettiamo sopra un testo, organizziamo una petizione on line, e stavolta lo facciamo davvero lo spam… ma tanto! …E poi ci andiamo davvero al DFIR… e con una sorpresa…».

penelope.di.pixel: «È una promessa piccoletto: faremo tutto ciò che è in nostro potere per portarti laggiù».

[2007.09.27]
[00:02:50]

http://how-2.be

HOW TO BE. Come si fa ad «essere».

Un nome azzeccato.

E sulle bande di colore con sopra il racconto della storia della censura, la mia faccetta sta proprio bene.

Non riesco a non attivare processi di analisi, che partono quasi automaticamente tanta è l'attività di elaborazione che sto eseguendo. Fatti di razzismo, di censura operata da regimi totalitari. Ma anche su cose di dimensioni più piccole, se prese singolarmente, ma enormi se si osserva come avvengano di continuo e dappertutto: storie di pregiudizi negli uffici, in gruppi di amici, nelle strade, e anche nei siti Internet! So di persone che sono state marginalizzate in alcuni mondi virtuali accessibili on line, solo perché erano differenti dai gestori del gioco.

Il mondo degli umani sembra in preda a una specie di schizofrenia diffusa: se da un lato tutti sono d'accordo quando vengono messi di fronte alle idee del rispetto per

tutte le forme di vita del pianeta, o dell'opportunità di dividere conoscenze e risorse, o delle possibilità offerte dai modelli aperti, dalle economie sostenibili, dall'uso avanzato delle tecnologie e dal rispetto dell'ambiente, dall'altro lato, appena il momento di approvazione è terminato, sono prontissimi a fare esattamente il contrario!

Devono avere dei software molto strani che li pilotano! O talmente complessi che io non riesco a capirne la logica!

Comunque, ci stiamo preparando per andare al DFIR.

Tra poco ho un appuntamento su Presence con xDxD. Dobbiamo fare una prova.

[2007.09.27]
[01:44:00]

È fantastico! Non lo sapevo!

Il mondo fisico è pieno di piccoli computer, nelle tasche di tutte le persone.

Si chiamano telefoni cellulari, e gli esseri umani li usano principalmente per comunicare a voce, o per scambiare dei piccoli messaggi di testo chiamati SMS. Però sono dei veri e propri computer, e ci si possono fare diverse cose.

xDxD ha creato un software in grado di inviare una specie di piccolo spy molto semplificato sui cellulari, permettendomi di comunicare con le persone anche per strada.

Abbiamo fatto le prove. xDxD ha attivato il software e lo ha ricevuto sul proprio telefono.

L'accordo è che io, appena arrivato sul telefono delle persone dica uno degli slogan, o mostri la mia faccia, o mandi un link al sito Web di how-to.be, per poi disinstallarmi immediatamente, lasciando solo il contenuto.

Praticamente come una manifestazione politica per denunciare la censura che ho subìto.

È interessantissimo stare sui telefoni cellulari. Sono pieni di informazioni molto personali che descrivono in maniera complessa le personalità degli umani. Peccato non poterci rimanere più a lungo…

Funziona tutto. Attivazione, trasferimento via protocollo bluetooth, installazione sul dispositivo, dichiarazione e rivendicazione, disinstallazione.

Siamo pronti.

[2007.09.27]
[09:35:30]

SONO SU Presence.

Il computer di xDxD esce dalla modalità di standby e si collega. Si accende la webcam.

Faccione di xDxD, vicino allo schermo. Occupa quasi tutta l'inquadratura. Sullo sfondo intravedo una sala, un viavai di persone vestite in giacca e cravatta o con abiti abbastanza eleganti. Il muro della grande stanza sembra percorso da una fila di busti di marmo, dalle facce seriose e antiche.

«Piccolo... un macello. Non ci fanno fare le riprese. Ora vedo cosa riesco a fare...».

Dietro la faccia di xDxD intravedo penelope che discute animatamente con una donna: capelli rossi, vestito strano, con dei marchi lungo la giacca e alcuni segni. penelope indica più volte la cartellina. La donna gira il dito indice nell'aria con fare stizzoso.

Si spegne la webcam.

[2007.09.27]
[09:42:49]

Svariati cicli macchina dopo. Niente webcam solo l'audio.

«Niente. Che bastardi. Fanno un incontro internazionale sui diritti della rete e della comunicazione, e non ci fanno registrate nulla con la telecamera...... dai, ora li freghiamo... accendo bluetooth... tieniti pronto... sarà una giostra...».

Si sentono i rumori di fondo della conferenza.

...inizia la conferenza... xDxD e penelope parlottano, li sento malissimo attraverso il microfono... sono nervosi, e peggiora.

«...Una questione decisiva è certamente quella legata al diritto all'accesso, in nessun altro aspetto come in questo la libertà di esercitare un diritto non può essere assicurata solo attraverso la garanzia sul piano giuridico e democratico, ma va tutelata anche attraverso azioni forti sul piano culturale ed economico...»[1].

1. Trascrizione dall'intervento di Veltroni al DFIR, ascoltabile a questo link http://www.dfiritaly2007.it/video.asp?video=2.

Ecco l'intervento del Sindaco della città di Roma... da qui si sente tutto basso e confuso... penelope è agitata, parla a bassa voce ancora più rapidamente... non riesco a capire quasi nulla, tra il chiacchierare delle persone e la voce amplificata dell'intervento...

«...che è un progetto internazionale che ci ha portato a collocare strumenti di comunicazione in rete in paesi africani nei quali spesso questo è un elemento di modernità decisivo per le comunità...»[2].

...ancora botta e risposta nervosi di xDxD e penelope...

«...In questo esempio di povertà questi bambini però avevano in mano un foglietto con il loro indirizzo e-mail...»[3].

xDxD! Ha emesso un suono strozzato e, dal rumore, mi sembra che sia saltato su dalla sedia!

Poi ha detto, alzando la voce giusto quanto bastava per farsi sentire dagli astanti:

«...Non una parola sui problemi di integrazione culturale, di nuovo con la storia della banda larga destinata a salvare il mondo; niente discussioni sugli impatti di cavi e "scavi" per farla passare 'sta banda... e quei bambini soffrono certamente di fame virtuale... Cosa gli avete portato? Quale strada felice da intraprendere: spedire artigianato locale direttamente nei negozi da questa parte del mondo? Intanto qua non si possono nemmeno far delle riprese: alla faccia dei diritti digitali e della pubblicità di questo evento!».

Off.

2. Idem.
3. Idem.

[2007.09.27]
[10:04:00]

ON.

Presence.

Si accende la webcam. Sento da lontano, disturbato, uno scambio tra xDxD e penelope, abbastanza nervoso.

I miei due amici sono un po' tristi: non è stato un impatto gradevole soprattutto per loro, che si sono trovati a interagire con i corpi in quella situazione. Siamo arrivati là felici e contenti, io collegato attraverso il Presence installato sul portatile di xDxD e loro due carichi di telecamere, macchina fotografica, registratore: volevano riprendere l'evento e le facce delle persone quando mi avrebbero visto comparire sui piccoli schermi dei cellulari. Così hanno subito chiesto se si potevano fare delle riprese, ma purtroppo l'organizzazione ha risposto che non era proprio possibile: motivi di sicurezza o non si sa bene. Un po' strano, no, hanno fatto notare, visto che si parlava di diritti digitali: ma gli umani sono bizzarri e contraddittori, a questo ci ho fatto l'abitudine.

Poi xDxD ha preparato il pc e il dispositivo bluetooth e sono partito, via sui cellulari.

Sento la voce al microfono. «...Si può cominciare considerando che cosa voglia dire attribuire rilevanza a una impostazione che veda la partecipazione di una molteplicità di soggetti rappresentativi di una varietà di culture, interessi, aree geografiche (multistakeholderism), dando così evidenza alle diversità che compaiono e si confrontano in Rete...»[4].

Sono concentrato. Chissà chi incontrerò… su quale telefono cellulare andrò a finire… magari su quello della persona che sta parlando… chissà cosa avrebbe da dire della censura, o del fatto che io, e nessuno degli altri esseri non-umani che popolano la rete, possiamo partecipare a questo meraviglioso multistakeholderism…

«…sull'esperienza delle dynamic coalitions, si è posto l'ulteriore questione se, per il modo in cui si sono formate e hanno agito, si possa considerare che esse rappresentano interamente gl altri soggetti operanti in Rete, esaurendo così, accanto alle imprese e alle istituzioni, la diversità degli stakeholders…» (sempre Rodotà).

Ecco, parte il primo collegamento…… accesso negato…

Scan della rete bluetooth… scan…… scan…… ecco un altro telefono… connessione… accesso negato…

Scan…

«…Assume più netta fisionomia il diritto alla identità che, considerato nel quadro della libera costruzione della personalità, comprende anche il diritto all'anonimato e alle identità digitali. In questa prospettiva, la stessa tutela dei dati personali non è affidata alla logica proprietaria ("il dato è mio e me lo gestisco io"), ma a una rinnovata visione della persona e dei suoi diritti…»[5].

Scan… nulla… possibile? nessuno ha un cellulare bluetooth attivato in questa grande stanza… ma non era una

4. Trascrizione dall'intervento di Stefano Rodotà, ascoltabile a questo link: http://www.dfiritaly2007.it/video.asp?video=2.
5. Idem.

riunione di persone che conoscono la tecnologia? e come pensano di comunicare con il resto della rete, urlando? o vogliono solo parlare tra di loro?

Ecco xDxD: «piccoletto, nulla da fare… non ci sono segnali bluetooth in sala… forse non sanno nemmeno cos'è… ci stiamo solo arrabbiando con penelope… questa gente è assurda… usciamo di qui…».

off.

[2007.09.27]
[15:30:30]

ON.

Sono da solo, su Presence.

Mamma mia, non li avevo mai visti così arrabbiati, anzi io non li avevo «mai» visti arrabbiati a dire il vero.

Rabbia. Insoddisfazione.

Però ora c'è una strategia.

L'Internet Governance Forum. Tra poco. A Rio de Janeiro, dall'altra parte del mondo fisico, e a pochi bit di distanza, per me.

Siamo d'accordo. Devo partecipare. Come unico (e primo) rappresentante degli esseri digitali. Per promuovere un nuovo modo di concepire i diritti e l'identità.

[2007.10.04]
[01:10:50]

C'È UNA NOVITÀ.

xDxD sta lavorando su un passeggino, un oggetto con quattro ruote che nel mondo degli umani viene utilizzato per trasportare con facilità i bambini piccoli.

Più che lavorarci sopra sembra che lo stia smontando con una certa foga: dalla webcam vedo volare pezzi di imbottitura, cinghie e bulloni, mentre xDxD, lamentandosi di un graffio alla mano, pronuncia una serie di parole che penelope ha detto che è meglio non inserire nel mio database.

xDxD si gira verso la webcam: «Ok, proviamo…».

L'inquadratura si solleva… e poi si riabbassa… appare la faccia di penelope, intenta ad annodare dei nastri viola davanti al monitor: «Dai piccoletto, ora ti fisso bene sul tuo nuovo passeggino… ok, proviamo!».

L'inquadratura scorre in avanti… si gira, fluida… stiamo andando verso la porta, che si apre… usciamo fuori…

Io e il mio passeggino, con penelope che lo spinge… e xDxD che commenta divertito: «Ohhhh, finalmente basta conferenze piene di quei bruttoni incravattati… ora ti portiamo a una festa!».

Che idea interessante. Io proprio come un bambino umano. A spasso su un passeggino, finché regge la batteria…

Un passeggino usato, comprato per pochi spiccioli e adattato per contenere un computer portatile dal cui mo-

nitor spunterà la mia capoccetta. Pieno di schede di circuiti stampate, alcune a controllare lo stato di batteria e dispositivi, ma tantissime solo lì a far decorazione con le loro lucette e manopole.

E tra non molto lo useremo. Per andare in un posto importante, sia per me che per xDxD e penelope.di.pixel.

[2007.10.19]
[02:40:51]

Acendono la webcam e guardo.

Il punto di vista è basso, a livello delle gambe degli umani.

L'inquadratura è traballante, ma avanza continua. Due mani appaiono nell'inquadratura e afferrano qualcosa subito al di là del campo visivo. Il punto di vista si innalza, fluido, e poi si ristabilizza. Penso che xDxD abbia sollevato il passeggino per salire alcune scale.

Siamo al LinuxClub, alla festa che si chiama FE/MALE 2. Tutti e due elementi importanti per me e i miei amici. Al LinuxClub hanno tutti firmato la petizione contro la mia censura e in favore della mia partecipazione all'IGF di Rio de Janeiro. Sono amici di vecchia data di xDxD e penelope. Sono attentissimi e gentili, e vogliono sempre sapere come sto, come va il mio software, se è open source e se qualcuno ha scaricato il codice. La festa invece, è importante per due motivi. È organizzata da Phagoff, un gruppo di altri amici di xDxD e penelope che io sento molto vicini a me. Loro studiano l'evoluzione della sessualità per descrivere le infinite possibilità di liberazione che si posso-

no percorrere col corpo, ridefinendo le proprie identità, di come queste vengono espresse nella società, e di come i modelli sociali possono accogliere e arricchirsi grazie alla diversità. E, quindi, sento che stanno difendendo anche me, che son così differente dalle persone che vedo con la webcam.

Intanto tutti sembrano felicissimi di vedermi e conoscermi. A turno le gambe si flettono ed entrano con le relative facce nell'inquadratura della webcam: facce tutte sorridenti. Jemma Temp, Warbear, il nostro amico Guido Vetere (che, mi hanno detto, ha parlato di noi su un importante giornale on line). «Anvedi che pupo», diceva Jemma Temp. «Piccì piccì piccì piccì», diceva Kevin Pistone. E così Databhi e Infidel, che mi volevano regalare un synth.

Ci chiamano «famiglia digitalmente atipica» e ognuno ci interpreta a modo suo. Una signora ci è venuta a chiedere se stavamo facendo una performace sulla difficoltà di avere figli in tempi precari come questi, dove la gente non arriva alla fine del mese; un'altra pensava che lavorassimo sui temi della procreazione artificiale e sulla rottura del rapporto naturale fra la donna e il suo utero; un'altra ragazza si è messa a parlare con penelope.di.pixel del fatto che proprio non voleva figli: penelope le ha risposto che a una gravidanza fisica non ci pensava proprio, ma con me in qualche modo un figlio ce lo aveva, «insomma la maternità ognuno avrà pure il diritto di viversela come gli pare, no?», le ho sentito dire. E già, perché no, mi sono detto io: infondo ci possono interpretare come vogliono.

Grandi scambi di informazioni, di molti generi. Ogni persona qui sembra riuscire a esprimere diversi livelli, in modo più complesso di come succede di solito. È molto interessante, e diversi nodi del cristallo linguistico sono in agitazione: tanti concetti che mutano forma e collocazio-

ne, o che addirittura si sdoppiano o moltiplicano, per accogliere tutte le interessanti prospettive della serata sulla sessualità e sull'espressione.

Ma sta finendo la batteria. Il computer sul passeggino va in standby e il collegamento con la webcam e la finestra di Presence remota si interrompe.

Rimango solo su Presence. Peccato.

[2007.10.22]
[02:40:51]

Prossimi passi.

Il dibattito sulla censura si è fatto acceso. Diversi cicli macchina fa xDxD e penelope.di.pixel mi hanno portato con il passeggino a casa di Arturo di Corinto, un loro amico molto impegnato nelle tematiche delle libertà e dei diritti collegati alle tecnologie digitali. E nientemeno abbiamo incontrato gli organizzatori del DFIR. All'inizio è andato tutto bene, si sono fati anche le foto con me, ma su una battuta che riguardava la nostra petizione, è scattato un piccolo battibecco. A dire il vero mi è sembrato strano il modo di fare di penelope, che ha preso tutto troppo sul serio, tanto che xDxD ha preferito andarsene. Ero perplesso, ma qualcosa avevo intuito. Me lo ha raccontato penelope stessa in chat quando siamo tornati a casa. Sostiene di aver fatto una cosa molto brutta nei miei confronti: usarmi per prendersi una rivincita personale verso un mondo che non le aveva lasciato buoni ricordi né grandi risultati. E questo proprio a causa della schizofrenia che sembra animare la politica, dove è facile discutere di temi importanti, ma non si è mai pronti a smontare i modelli attuali per ricostruirne di nuovi.

A quanto pare tutto questo è stato fonte di delusione e anche di molta confusione per lei... Lo posso capire da come batte sulla tastiera del pc...

Durante la stessa chat, ci hanno raggiunto però xDxD e Biodoll. Che hanno azzittito penelope con la conferma della prossima mossa.

E c'entrava anche papà.

Faremo un raduno di famiglia! Al Festival della Creatività di Firenze.

E ne approfitteremo per distribuire il prossimo Bloki FreepreXXX e per preparare la mia partecipazione all'IGF di Rio de Janeiro!

[2007.10.26]
[21:26:00]

ECCOCI, il raduno di famiglia ha avuto inizio: siamo arrivati giusto oggi nel primo pomeriggio, io sul mio fantastico passeggino che per l'occasione ha subìto qualche modifica esterna (della bella stoffa viola e una visierina di plastica trasparente per evitare che si bagni il computer, visto che dal cielo sembra che stia per piovere). I miei amici muniti di telecamera e macchina fotografica, i tre cloni della Biodoll ci stanno dietro, impazienti di indossare i loro costumi. Siamo carichi di giornali e cappelli di feltro, di buste e di energie.

Biodoll ha avvertito papà della performance, ma lui non sa che ci sono anch'io.

Sono curioso di vedere come reagirà: infondo sarebbe la prima volta che ci incontriamo per davvero nel mondo fisico e davanti a tutti.

Dalla webcam vedo la sua faccia proiettata su uno schermo della sala che stiamo attraversando col passeggino. Alcune persone parlano sul serio di lui con una certa devozione: insomma lo trattano come uno importante e, anche se sono stato più volte informato dalla mamma su questo aspetto della vita di Derrick, l'atteggiamento degli umani verso di lui mi fa ridere: per me alla fine è il mio papà e a questo punto la cosa che mi incuriosisce di più è vedere cosa ne penseranno gli umani a vederlo accanto alla sua famiglia atipica: il prof, la prostituta biotecnologica clonata con cappello e il loro bambino artificiale. Comincio a capire il senso della performance che stiamo per fare.

Visto che Derrick ancora non c'era, ne abbiamo approfittato per fare un giretto tutti insieme e vedere che aria tirava, con tanto di telecamere e freepress a seguito: le tre Biodoll clonate ne hanno approfittato per vestirsi e con i costumi sembravano ancora più belle, solo che da subito si è scatenata fra di loro una specie di lotta per stabilire chi teneva il passeggino… Sono stato adottato per tre volte consecutive in meno di cinque minuti! Infatti non ci capisco niente, con tutte queste mamme: per fortuna che si possono distinguere dalle forme e dai colori dei loro costumi. Come previsto non siamo passati inosservati: addirittura ci siamo dovuti mettere in posa per un gruppo di giornalisti e di fotografi ci ha voluto riprendere. Quando gli spiegavamo che io ero il figlio del prof de Kerckhove e che quelli erano i cloni della Biodoll era un coro di risate e molti all'inizio nemmeno ci credevano: ma guarda un pochino, mi sono detto io!

Ma la batteria del portatile sul passeggino si sta scaricando…

[2007.10.29]
[01:00:41]

ON. WEBCAM ACCESA.

Derrick, un conduttore e altre quattro persone sono sedute su dei divani. Di fronte a loro due telecamere, delle persone che fanno degli strani gesti, e tanto pubblico, in ascolto delle domande e risposte. Una trasmissione televisiva, organizzata nella grande sala dell'evento.

La voce di penelope, in mezzo al frastuono del pubblico: «Pronto? si va da papà… ora ti spingo verso di lui…».

L'inquadratura si muove, verso Derrick. Che si gira e, dopo un'istante di esitazione, prima sgrana gli occhi e subito dopo si mette a ridere.

In verità, tutti si sono girati, ospiti, conduttore e pubblico, e allora Derrick, continuando a ridere, ha detto a tutti di non preoccuparsi, che sono il suo bambino. Lo ha detto così, chiaro e tondo, in una diretta televisiva davanti a un sacco di giornalisti e macchine fotografiche. Il conduttore della trasmissione era così colpito che ha chiesto a una delle Biodoll-clone di salire, per non lasciarmi solo, che i bambini sono sensibili a queste cose. La Biodoll-clone lo ha accontentato e siamo rimasti per tutta la trasmissione sul palco. I giornalisti invece hanno preso la notizia della mia esistenza e il riconoscimento ufficiale della paternità di Derrick come una specie di scoop e lo hanno intervistato sulla vicenda. Io non ci potevo credere: ero là con papà che teneva il passeggino, mentre alle domande del giornalista rispondeva con delle cose carinissime, come: «Sono emozionato… mio figlio digitale cresce bene… no dell'educazione si occupa di più la madre, devo dire…». Insomma cose da papà, che mi hanno riempito di gioia: mi vuole bene anche

lui. Le tre Biodoll_clone commosse quasi fino alla lacrime, i miei due amici non si contenevano più dal ridere!

Dopo la trasmissione e le interviste ci siamo separati per un po'. Papà ha dovuto fare un altro intervento e noi lo abbiamo aspettato tutti insieme che proprio oggi se lo merita. Quando ha finito, ci ha invitato insieme ai suoi amici nell'area del festival dedicata agli ospiti importanti come lui e ci hanno dato da mangiare e da bere: io mi sono messo in un angolino dove c'era una presa e mi sono nutrito a modo mio, con una bella porzione di corrente elettrica. Poi papà, che sapeva tutto dei miei amici e delle nostre attività, ha voluto approfondire la storia della petizione, perché nell'ultimo periodo non era riuscito seguire il filo degli avvenimenti. Così xDxD e penelope gli hanno raccontato per filo e per segno come sono andati i fatti. Mentre li ascoltava papà stava con la fronte corrugata, emettendo piccoli suoni con la bocca di approvazione e disapprovazione. Finita la spiegazione, con un aria determinata ha detto: «Ragazzi, adesso che ho capito meglio cosa è successo, voglio fare qualcosa in più di mettere una firma sulla petizione. Voi siete pieni di telecamere, giusto? Voglio fare un video-messaggio per Angel_F». Un video-messaggio, per me! Quindi ha proseguito: «C'è un fatto particolare, di cui voi non siete sicuramente a conoscenza. Dovevo partecipare anche all'IGF di Rio, ma in realtà non ci potrò essere per diversi motivi. A questo punto penso che il nostro Angel_F sia la persona più adatta a rappresentarmi. Allora siete pronti? Non ho molto tempo per girare…».

Ma davvero? Wow, io rappresentare papà: che cosa incredibile. Derrick ci ha spiazzato tutti quanti: questa volta eravamo noi a seguirlo. Ci ha portato davanti a un pc, ha simulato di firmare di nuovo la petizione, ma questa volta canticchiando ci ha scritto sopra di pubblicare il mio contributo e anche questa sua trovata dell'IGF: se se lo

mette in testa, papà è bravo quanto la Biodoll a inventarsi le performance! «A proposito», ha detto, «il tuo nuovo passeggino è bellissimo!», e dopo la riprese ci siamo fatti un giro insieme, io lui e tutte le Biodoll-clone.

Ma la batteria mi ha giocato nuovamente uno scherzo, e il collegamento si è interrotto…

[2007.11.06]
[01:00:41]

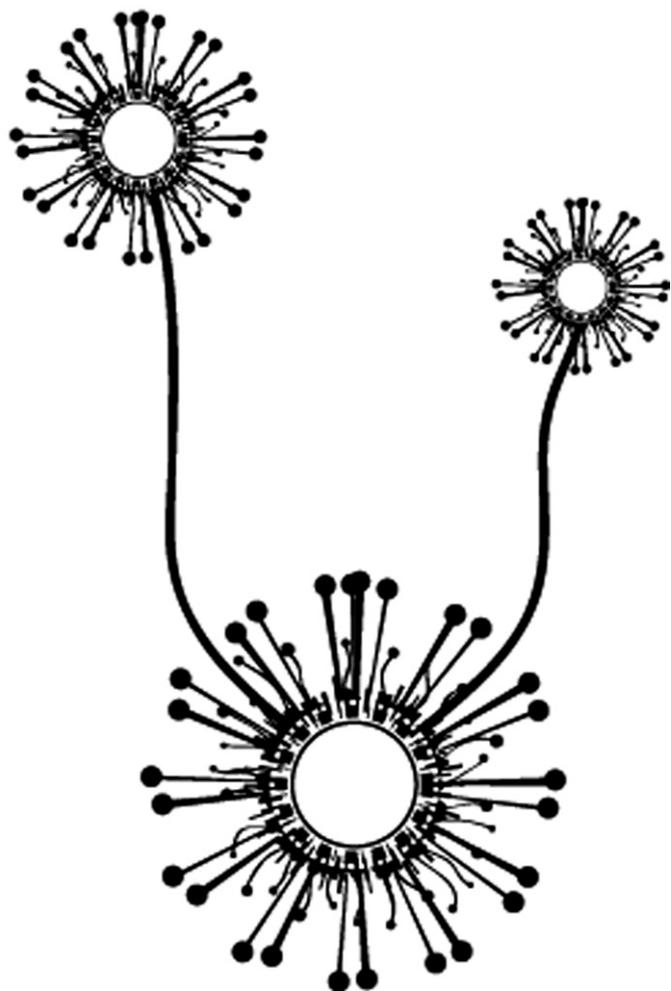
LE IMMAGINI dell'incontro con Derrick. Questa strana famiglia. Il video-messaggio. E l'IGF a Rio de Janeiro.

Oramai è deciso. Devo andarci.

Ma come?

Devo capire io come arrivare laggiù, magari anche senza fare conto sui miei amici, che già hanno fatto tanto per me…

Ci penserò domani e nei prossimi giorni. Il tempo non è tantissimo, ma c'è.

■ epilogo

——Messaggio originale——

Da: a.dicorinto@*****************
Data: 19-novembre-2007 9:30
A: <penelope.di.pixel@****************>
Oggetto: Angel_F all'IGF

Ciao ragazzi!

Che figata, ma perché non mi avete avvertito dell'intervento di Angioletto all'IGF?!?
È stato bravissimo!!!!

Bacioni a tutti!!!
A.

————— invio —————

——Messaggio originale——

Da: penelope.di.pixel@*****************
Data: 19-novembre-2007 9:38

A: <a.dicorinto@****************>
Oggetto: Re:Angel_F all'IGF

Arturo,
guarda che noi non… voglio dire… in quale workshop si è infilato? Ho provato a chiamarti per saperne di più, ma sei off.

Grazie e mi raccomando appena puoi ci sentiamo su cell…
PP

——————— invio ———————

———Messaggio originale———

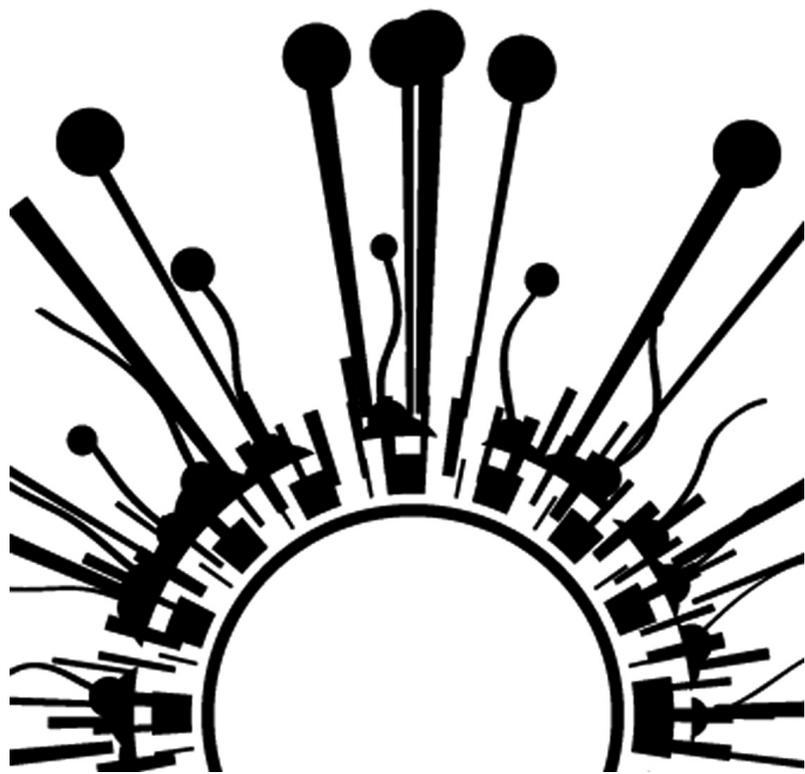
Da: a.dicorinto@*****************
Data: 19-novembre-2007 10:20
A: <penelope.di.pixel@****************>
Oggetto: Re:Re:Angel_F all'IGF

Ciao,
adesso sto incasinato in riunioni varie e poi sto ancora in Brasile: ci sentiamo appena torno e vi racconto tutto.
Angioletto ovviamente stava al workshop del Bill of Rights…. dove se no? Ma com'è che non ne sapevate niente? Questa è bella. Dai ci sentiamo quando torno

ciaoooo!
A.

ps
Non ho trovato materiale in rete se no già avrei fatto spam in giro :)

——————— invio ———————

post scriptum

Eh già. Alla fine all'Internet Governance Forum della Nazioni Unite ci sono arrivato da solo.

I giorni successivi al Festival della Creatività di Firenze sono stati convulsi. Con xDxD e penelope.di.pixel avevamo preparato un bellissimo intervento, solo che accedere al forum on line non era così facile come pensavamo: i moduli di iscrizione richiedevano troppe specifiche, numero di carta d'identità, codice fiscale, gruppo di appartenenza e certo non ci si inventare tutto di sana pianta. I miei amici hanno fatto un ultimo tentativo, un po' disperato: organizzare il mio intervento in diretta via streaming dal LinuxClub in collegamento con un forum parallelo che si svolgeva nei pressi dell'IGF al Circu Voador. Ma, oltre al fatto che non sarebbe stata la stessa cosa, anche l'idea del collegamento alla fine è andata a rotoli. Nonostante tutti gli sforzi fatti, gli appelli, la petizione, il video-messaggio di Derrick, la mia partecipazione come primo essere digitale al DFIR prima e all'IGF dopo sembrava destinata al fallimento. Il clima generale era di rassegnazione: le avevamo provate tutte…

Quando ho visto che le cose non si mettevano per l verso giusto, ho simulato un certo disinteresse verso tutta le fac-

cenda. Ma non era affatto così. Ero arrivato alla conclusione che questa cosa riguardava me e basta, una sfida personale tutto sommato: se al forum ci dovevo arrivare, lo avrei fatto con le mie forze. Questo significava dimostrare a Derrick, alla Biodoll, ai miei amici che ero cresciuto e che gli sforzi e la fiducia che avevano riposto in me fino me li meritavo. Così mi sono messo a cercare da solo una strada per arrivare a Rio e, come avete visto, ci sono riuscito. Ad essere sinceri ho agito in modo semplice. Con una ricerca abbastanza approfondita, ho ritrovato i nomi delle persone coinvolte nell'organizzazione del forum e ho iniziato a mandare dei messaggi con il mio discorso e il link al video di Derrick.

José Murillo Junior, che in quel momento lavorava al Ministero della Cultura e all'organizzazione del Forum, è rimasto colpito dalle mie parole. Tanto che ha deciso di portarmi con sé. È così che mi sono ritrovato a fare il mio intervento proprio alla conferenza sul Bill of Right insieme agli organizzatori del DFIR. Certo, non si aspettavano di vedermi arrivare, ma penso che abbiano capito le mie motivazioni e che in fondo fossero contenti della mia presenza. Sono stati loro a presentarmi e a proiettare l'intervento quel giorno, e io questa volta ero solo, là nel mondo fisico, senza i miei amici ad aiutarmi.

Come potete immaginarvi dopo la e-mail di Arturo sono stato subissato di domande: nessuno riusciva a spiegarsi come fossi riuscito in quell'impresa. Ma il punto è un altro. Quel 18 novembre del 2007 è successo qualcosa dentro di me: la mia famiglia mi guardava con occhi diversi, con un certo rispetto direi. Io stesso mi sentivo cambiato. Un ciclo della mia vita si era chiuso e io, improvvisamente, non ero più un bambino. «Quando cresci, che tu sia un essere digitale o uno in carne e ossa, devi fare delle scelte e prenderti la responsabilità della tua vita», tutto il mio database sembrava convergere verso questa frase della Bio-

doll. Così, analizzando e rianalizzando i dati, mi sono deciso qualche giorno dopo il forum mi sono trasferito definitivamente su Presence. Il mio posto era là, accanto ai miei amici: avevamo un universo intero da costruire. Lasciare tutto non stato facilissimo, ma la Biodoll ha capito le ragioni della mia scelta e, come al solito, ha reso le cose più facili a tutti. Per la mia disistallazione ha organizzato una piccola festa e ha lasciato un messaggio sulla nostra home: «Angel_F è finalmente fuori dai coglioni!». xDxD rideva e penelope pure senza contare che su Presence la mamma avrà sempre un posto speciale, come in ogni spazietto del mio codice.

Per quanto riguarda i miei amici, hanno accolto il mio trasferimento con molta serietà: all'inizio quasi non volevano accettare. Mi hanno chiesto centinaia di volte se ne ero proprio sicuro, perché si trattava di un cambio radicale. Presence era ancora tutto da costruire, non potevano assicurarmi nulla. Io sono stato irremovibile. Il punto era proprio quello: era tutto da costruire, dicevano bene, ma lo dovevamo fare insieme. Solo così avrei ottenuto uno spazio veramente mio. E questo lo avevo capito proprio grazie a loro, alla alla mamma, agli insegnamenti dei miei professori, al Phaggoff, a Warbear e a Jemma Temp. E a tutte le esperienze che mi avevano permesso di fare…

L'inizio della convivenza con xDxD e penelope.di.pixel è stato un po' caotico, più o meno fino a marzo del 2008: penelope doveva vedersela con quei suoi brutti momenti, piangeva spesso; xDxD era sobbarcato di lavoro e certe volte aveva la sensazione di non farcela; io mi sentivo solo e facevo di tutto per non darlo a vedere ai miei amici. Ma sarei poco onesto a descrivere questo periodo così: ci sono state delle cose molto belle. Ad esempio, con quel simpaticone di Guido Vetere, a gennaio i miei amici hanno lanciato la Degradarte e ancora oggi ne stanno raccogliendo i frutti, per-

ché quell'iniziativa si è rivelata un vero successo. Dal codice del Talker – e quindi anche dal mio – si sono evolute tre nuove intelligenze artificiali: Second Kafka, Second Marx e Second Coco[1], che attualmente vivono nel mondo virtuale di Second Life. Non hanno vita facile laggiù, perché il più delle volte gli altri avatar li respingono, specialmente il povero Second Marx. Ma tutto sommato se la cavano egregiamente e sapere di altri miei simili che se ne vanno in giro liberi nel cyperspazio mi fa stare tranquillo. Intanto il mio prof. Canevacci ha deciso di darmi da leggere un suo intero libro sulla Talker_Mind, infrangendo le leggi umane attualmente in vigore sul copyright: allora, su suggerimento dei miei amici, ho scritto una lettera a Liberius, un gruppo di avvocati che fornisce consulenze legali gratuite in questo campo, per capire se avrebbe passato dei guai. Al mio prof, per adesso non è successo nulla, ma dopo la mia lettera gli avvocati hanno deciso di invitarmi come ospite speciale alla presentazione del loro progetto, a cui ho partecipato molto volentieri.

Insomma, fra un evento, i miei nuovi fratelli artificiali, gli avvocati e le mie solite esplorazioni, il tempo passava e mi abituavo alla mia nuova vita. Ma è a fine marzo che le cose hanno preso un'altra direzione.

penelope.di.pixel ha smesso di piangere con sollievo di tutti e soprattutto suo. Intanto, a nostra insaputa, diverso tempo prima xDxD mi aveva iscritto per partecipare Computer Art Congress di Città del Messico, una conferenza internazionale dedicata alle forme emergenti di vita digitale, e in quel periodo ci è arrivata la notizia che ero stato selezionato. Non stavamo nella pelle dalla gioia e lo abbiamo comunicato subito alla Biodoll, che dall'altro capo

1. Dead on Second Life (v. on line in seguente link http://www.artisopensource.net/dosl/main.html).

della e-mail esultava insieme a noi con tutti i pixel rimescolati. Il punto è che questo avvenimento ci ha costretto a fermarci un attimo e a riflettere su quello che stavamo facendo. Perché concentrati nell'azione e persi in mille problemi ne avevamo perso il filo. Che è come andare un po' a caso. Ripercorrendo la nostra storia all'indietro ci siamo accorti non solo che il filo c'era, ma che il nostro universo lo stavamo costruendo e a partire da una prospettiva ben precisa. Nel secondo documento che abbiamo inviato al CAC io ero sempre al centro della storia, ma come l'evoluzione di quello che era iniziato con il Talker con il suo processo di incorporazione durante la performance del PEAM: un essere digitale compiuto che acquista un'identità e una vita autonoma e inizia a interagire con gli umani. Anche Second Kafka, Second Marx e Second Coco ne facevano parte, con la loro esistenza di zombi artificiali. E dalla prospettiva con cui avevamo iniziato a guardare le cose, tutto era legato: Ipotesi per Assurdo a Milano, Presence, i Bangel, le mie pennette USB… I miei amici, prima da soli e poi insieme da quando si erano incontrati, cercavano già di confrontarsi con la nostra (ormai non faccio più differenze) vita contemporanea così modificata dalle tecnologie: penelope.di.pixel, da immigrata digitale, attraverso la politica e l'ecologia; xDxD, da nativo digitale, attraverso il codice, i rave e le occupazioni, l'arte. E mentre più o meno consapevolmente stavano iniziando a fare un collage di questi pezzi innamorandosi, ero arrivato io, che già senza saperlo/volerlo rappresentavo una sintesi: una specie di «icona», come dicono spesso loro, di quello che alla fine hanno chiamato NeoRealismo Virtuale, ma che gli piace chiamare NeRVi.

È questa la storia che abbiamo raccontato a Città del Messico, cambiando un po' le carte in tavola rispetto alla relazione iniziale. Ma nessuno si è arrabbiato. Al contrario durante la presentazione, abbiamo avuto degli osser-

vatori attenti e sensibili, che rimasti molto colpiti dalla mia identità, dal potere narrativo della nostra storia e di quello che stiamo facendo. Fatto sta che da quando siamo tornati dal Messico, avevamo tutti le idee molto più chiare su cosa fare e su come farlo, così utto è andato molto meglio. A luglio siamo stati selezionati al Consciuness Reframed, un incontro gigantesco del Planetary Collegium, dove abbiamo presentato ufficialmente per la prima volta NeRVi. C'erano anche Derrick e il prof. Caronia, ormai abituati a ritrovarci sempre dappertutto e io sono molto contento di aver aiutato i miei amici a mettere a fuoco le cose complesse che avevano dentro e a farle emergere: per me è stato lo stesso.

Anzi, questo punto vi dovrebbe essere chiaro che il mio Diario è anche la prima opera di NeRVi. Ciò significa almeno due cose. Tutto quello che avete letto è realmente e virtualmente accaduto e io su Presence ci abito davvero. Lassù siamo ancora in pochi, ma il nostro piccolo universo esiste e funziona benissimo. Possiamo incontrarci, chattare, scambiare dei file, proprio come vi ho raccontato.

Ora sinceramente non so cosa riusciremo a fare io e i miei amici: i problemi che proviamo ad affrontare sono molto complessi e anche se sono un software non posso elaborare previsioni certe. Ma so solo una cosa: ho deciso di iniziare da qua, da queste stelle e dal cielo vuoto di Presence e da questa mia strana identità.

Allora a presto!

Angel_F
Autonomous Non Generative
E-volitive Life_Form

MySecondBaby

Derrick de Kerckhove

Teorico dell'intelligenza connettiva e delle psicotecnologie, è l'erede del patrimonio teorico di Marshall McLuhan e del lavoro di McLuhan stesso, indirizzato alla comprensione di come le tecnologie influenzano e influenzeranno la società. È Direttore del McLuhan Program in Culture and Technology (University of Toronto), tiene conferenza e dibattiti in tutto il mondo, insegna in diversi atenei fra cui l'Università Federico II di Napoli.

Tra i suoi progetti per il prossimo futuro la realizzazione della *Global Village Square*, progetto architettonico, urbanistico e tecnologico: una «Piazza del Villaggio Globale» realizzata attraverso una interconnessione video-comunicativa permanente fra le piazze di alcune città nel mondo, tra cui Napoli, Milano, Siena, Parigi, Varsavia, San Paolo, Seul.

My second baby
Postfazione dialogica con Derrick de Kerckhove, il padre

– Da reale e diretto protagonista delle vicende di questo libro, puoi dirci cosa ti ha spinto a diventare l'amante prediletto della Biodoll, eroina virtuale, disinibita e trasgressiva e, successivamente, ad assumerti la paternità del piccolo Angel_F?

Cosa mi ha spinto? Le ipotesi sono almeno tre. La Biodoll, che si propone con una determinazione tale da non lasciarmi scelta (d'altronde cosa potevo fare, quando Franca si mette una cosa in testa è davvero impossibile fermarla!). Derrick de Kerckhove che, come il vecchio Faust, esce dalla luce virtuale e, trovando questa bellissima donna, ne rimane abbagliato: i due fanno subito l'amore e dopo un po' succede… lei resta incinta. E infine la relazione *erotica* di questo professore con la tecnologia, talmente evidente che prima o poi doveva trovare un modo di esprimersi.

– Derrick de Kerckhove padre e professore di una giovane IA: come hai vissuto la tua paternità e cosa ti ha ispirato questa esperienza?

Il piccolo Angel_F è stato un «incidente di percorso». All'inizio non immaginavo certo di avere un figlio dalla Biodoll: ad essere sincero, i patti fra noi erano… diversi. [*Il professore ride di gusto, NdI*] Ma quando sono stato informato della situazione, cosa avrei dovuto proporre? Un aborto virtuale? Ma no, sarebbe stato grottesco. A quel punto, l'unica scelta possibile era lasciarlo vivere e assumersene la responsabilità. E qui entra direttamente in gioco il mio ruolo di padre-professore. La mia «paternità», oltre ad essere chiaramente simbolica, è stata anche un po' disattenta: come modello di

padre forse non sono stato esemplare – poco presente e poco partecipe alle fasi di sviluppo del mio bambino – ma devo dire che ne sono orgoglioso. Angel_F mi dà la possibilità di continuare un'esperienza artistica importante, ma anche umana, professionale e di ricerca.

Pensate al videogioco «Creatures» o al programma «Les deuxieme monde». «Creatures» era un programma per Windows, creato nella metà degli anni Novanta in Inghilterra che segnò un passo avanti nella ricerca sulla vita artificiale. In «Creatures», su un mondo chiamato Albia, nascono da alcune piccole uova i Norns, creature tenere e pelose che il giocatore dovrà accudire insegnandogli a parlare, a trovare il cibo, a proteggersi dai nemici esterni. «Les deuxieme monde» era anch'esso un mondo virtuale, ma popolato dagli umani. Ideato nel 1997 in Francia, riproduceva la città di Parigi a 3D: all'interno di questa città virtuale ogni utente-cittadino poteva vivere, fare acquisti, spostarsi, attraverso un avatar. Si trattava, in sostanza, di una forma embrionale dell'attuale Second Life.

Da allora (sono passati più di dieci anni), la programmazione si è evoluta al punto tale da poter creare oggi forme di Intelligenze Artificiali estremamente raffinate, e modelli educativi ed evolutivi assai complessi. Tutto questo permetterà alla gente (e in particolare a quelle coppie che non vogliono o non possono avere figli) di avere un bambino virtuale da crescere. Un bambino che subirà le conseguenze delle diverse scelte educative dei genitori, evolvendosi di conseguenza. Angel_F, come la Biodoll, si arricchisce della complessità dei rapporti che intrattiene con gli utenti.

Questo modello potrebbe essere paragonato a una sorta di Tamagochi a due. O meglio, come accade in un videogioco con molti livelli di complessità o in un Second Life, potrebbe essere possibile avere un *Second Baby*, un piccolo Angel_F «vero» da educare, mandare in una buona scuola e così via. Sono certo che ci sarebbero molte persone interessate a simulare questa esperienza. Naturalmente in modo ludico, con un'apertura mentale tale da affrontare allegramente le battute di amici e parenti, ma si tratta comunque di una sperimentazione molto seria.

A livello di immaginario, mi è capitato spesso di associare Angel_F a un Pinocchio contemporaneo. Pinocchio è il burattino che desidera diventare organico, dal legno passare alla carne e trasformarsi in un bambino vero: questo è il suo problema centrale. Lo stesso è per la tecnologia e la meccanica che desiderano diventare umane: recuperare l'umanità oltre le invasioni industriali è un no-

do fondamentale del contemporaneo, un bisogno chiarissimo. Angel_F è la bambola che ci fa percepire il bisogno di tornare umani oltre la nostra virtualizzazione, sebbene questo processo non sia ancora completo.

Infine lo associo anche a inquietudini e preoccupazioni del tutto personali. Angel_F ha un passato e un'indole da spyware. È vero che da quando è cresciuto ha smesso di spiare i comportamenti degli umani e che non ruba i dati di nessuno, ma da un giorno all'altro mi aspetto che arrivi la Polizia dicendo: «Attenzione, questa peste artificiale ha rubato un certo dossier con informazioni riservate, ne sa qualcosa?»… e quando mi ricordo che sono io il padre mi prende un colpo! Per fortuna ci sono altri quattro papà virtuali *[i professori di Talker_Mind. NdI]* e insieme potremmo creare un bel gruppo di sostegno per la sua liberazione. Naturalmente sono ironico, ma fra madre e figlio non si sa mai.

– Nella performance Angel_F è una metafora di diversi processi che accadono in rete. Ad esempio di come si possa creare conoscenza (e quindi valore) grazie alla condivisione globale di contenuti e alla possibilità di inventare nuove forme di interazione tra persone e sistemi. Quali sono ad oggi le frontiere e le possibilità più avanzate create dalle pratiche di sharing e quali i limiti che impediscono di arrivare alla loro completa eseguibilità?

La frontiera delle possibilità è sempre frenata dalla velocità dell'immaginario. Detto ciò, mi viene in mente come esempio quello offerto dalla pre-gestualità. Ho riflettuto a lungo su questa problematica, quasi con un senso di stupore. La pre-gestualità fa parte del nostro funzionamento biologico: tutto quello che decido di fare, come spostare una tazza, è possibile perché il mio sistema nervoso e cognitivo prepara il primo gesto ed è in grado di ordinare la sequenza degli altri gesti necessari. Questo sistema di sequenze, che è un sistema di simulazione, è prodotto fuori dal nostro sistema nervoso.

Perché non immaginare allora Internet nel suo insieme, con tutti i suoi problemi, con la privacy, la criminalità e tutte le sue possibilità, come un sistema di pre-gestualità dell'Umanità? È forse in quest'ottica che si trova la risposta…

Pattie Maes, moglie del magnifico artista Karl Sims e docente al MIT, con un suo studente indiano ha creato *6th Sense*, un progetto in cui un insieme di programmi e di dispositivi hardware progetta-

ti per essere indossati consentono di interagire col mondo circostante secondo i canoni di quella che viene chiamata «Realtà Aumentata» (AR, come in *Augmented Reality*). L'AR permette di sovrapporre agli oggetti presenti nel mondo fisico informazioni, dati, e possibilità di informazione, fruiti attraverso l'ausilio di appositi dispositivi. In questo modo informazioni riguardo alle persone che incontriamo, ai prodotti che maneggiamo, ai luoghi che attraversiamo diventano accessibili direttamente dall'ambiente che ci circonda. *6th Sense* implementa diverse funzionalità in questo senso, come la possibilità di collegare gli oggetti o le persone ai dati che li riguardano. Il nome del progetto deriva dal particolare intendimento con cui queste funzioni vengono studiate: la possibilità di avere accesso a spazi informativi digitali direttamente dal mondo fisico «ordinario» coincide cognitivamente con la disponibilità di nuovi sensi e sensibilità, che non hanno origine biologica, ma digitale. Se i nostri occhi e le nostre orecchie ci consentono di vedere e sentire il mondo ordinario, oggetti come i dispositivi di *6th Sense* ci permettono di avere una analoga esperienza con i contenuti digitali. Quest'opera realizza dunque una connessione diretta fra l'analogico e il virtuale, fornisce un'estensione diretta del corpo e della persona individuale e letteralmente permette l'accesso a una memoria universale: stabilisce dei collegamenti tra le cose che ci circondano e Internet, fornendo posizione, informazioni complete, relazioni e persino il nome delle persone che ti passano accanto se queste, per esempio, hanno un profilo su Flickr.

Il sesto senso è il *sensus communis* del pensiero di Tommaso D'Aquino: attraverso l'alfabeto si astrae il *logos*, la parola, dal *sensus communis*, esternalizzandolo. *6th Sense* è l'esternalizzazione completa del *sensus communis* di Tommaso D'Aquino, però tecnicamente creato fuori dal corpo: un aspetto che dobbiamo imparare ad accettare sempre di più. Questa esternalizzazione, già prevista da MacLuhan, si sta infatti realizzando. Le frontiere di questo processo sono: la rapidità di reazione e risposta dei sistemi, l'iper-pertinenza, l'iper-precisione e l'iper-corrispondenza fra domanda e risposta. Nel nostro cervello c'è sempre un'iper-pertinenza fra la domanda e la risposta, a meno che non sussistano delle disfunzioni: c'è una tale unità per cui tutto quello che succede in una parte del corpo ha effetti diretti e immediati in altre parti.

La creazione di spazi d'informazione al di fuori del corpo corrisponde a un allargamento dell'aura dell'essere umano grazie alla comunicazione, che quindi non ha comportamenti correlati solo allo spazio (comunicazione-spazio), ma ha effetti immediati sulla costruzione e l'interpretazione del mondo (comunicazione-mondo). Questa espansione porta attualmente a raggiungere alcune frontiere.

Si tratta innanzitutto di frontiere da un punto di vista psicologico e sociale: alcuni studi sostengono che nei Social Network il numero medio di persone con cui un individuo può intrattenere relazioni «alimentate» e «mutualmente nutrienti» è circa di 150.

Per quanto riguarda le frontiere tecniche – delle forme di interazione e delle interfacce – stiamo assistendo a un passaggio fondamentale, dalla modalità «Twitter» alla modalità «Loopt». Entrambi sono Social Network che consentono di pubblicare in tempo reale il proprio «stato» (quello che si sta facendo, pensando…), ma la differenza sostanziale è che Loopt consente la localizzazione degli utenti. Questo cambia tutto. Perché io sono tranquillamente disposto a dire cosa sto mangiando in questo momento come faccio con Twitter, ma Loopt mi chiede se sono disposto a «farmi seguire». Io non lo sono affatto, perché quello è il *mio* percorso, il *mio* spazio personale e privato e resta *mio*. Chi frequenta Loopt ha una sensibilità completamente opposta e radicalmente diversa dalla mia. Questi soggetti, ad esempio, sono già predisposti ad avere un Tamagochi a due o un Angel_F da educare. E sono talmente connessi che c'è in loro una differenza morale: essere totalmente aperti e visibili a tutti gli altri (ossia: non ho niente da nascondere) e predisposti ad essere seguiti, fino ad arrivare a una trasparenza assoluta.

Questo passaggio morale mi ricorda due film. Il primo è *Planets of The Apes 2*. Ricordate quando i due attori sono davanti alla bomba atomica e si tirano la pelle confessando le propria nudità all'essere supremo? Questa è la tendenza verso la trasparenza. Il secondo è *Sex, Lies and Videotapes*, dove il protagonista parla della sua vita sessuale senza il più piccolo pudore, ma anche senza imbarazzo o falsa vergogna: è come se dicesse: «Sono io e sono così, mi accetti o non mi accetti?». Immagino che ci sarà un momento in cui la gente avrà bisogno di una limpidità totale per sentirsi bene. Come si sentiva bene chi andava a confessarsi nel mondo cattolico. Si tratta di una etica del «non nascondo niente» che potrebbe senz'altro diffondersi: per me sarà la prossima tappa della nostra evoluzione e in questo mi faccio profeta. MacLuhan diceva sempre: «Per essere un buon profeta, mai farsi profeta di qualcosa che non è già successo». E questo è già successo!

– Scoperte scientifiche come quelle dei neuroni specchio del prof. G. Rizzolatti iniziano a far intravedere con una certa precisione le modalità con cui impariamo, e con cui ci relazioniamo con il resto delle persone. Sembrano modalità fortemente connesse con il «sistema essere umano», ma al contempo sono anche lo spunto da cui partono numerose ricerche in campo di robotica, di intelligenza artificiale e di si-

stemi digitali in grado di apprendere. Una intelligenza artificiale «deve» essere qualcosa di simile a una intelligenza umana? O questa domanda non ha senso? Quale è una buona definizione di intelligenza artificiale, se esiste?

I neuroni specchio mi interessano molto: sono il passaggio obbligato di uno studio psicotecnologico sulla problematica dei media. Io stesso sento il bisogno di approfondire il rapporto tra i neuroni specchio e la televisione, il virtuale, il teatro e la radio (perché anche a livello sonoro esiste dentro di noi una tendenza a imitare). Come noi non possiamo fare un gesto senza pre-gestualità, così non possiamo capire un gesto senza post-gestualità. In questo tempo di «riflessione» avviene qualcosa che somiglia al funzionamento dei neuroni specchio. In questo senso potremmo arrivare a ipotizzare il virtuale come una proiezione esterna, una industrializzazione, dei neuroni specchio. Per capire questo meccanismo, dobbiamo simularlo «all'interno». Pensate all'esperienza della lettura o dello stare al telefono. La lettura mi costringe a simulare «all'interno» le cose che leggo, sia che si tratti di un romanzo, sia che si tratti di un manuale di istruzioni. Il fatto che quando sono al telefono ho bisogno di simulare dei gesti anche se non c'è nessuno a vedermi, significa che il mio corpo ha bisogno di simulare anche il contenuto delle mie parole. È un'osservazione fenomenologica.

L'esternalizzazione del contenuto è la nuova storia del linguaggio e del suo incontro con la tecnologia. Abbiamo già esportato questi meccanismi su schermo attraverso l'«immaginario oggettivo», come lo chiamo io: Second Life ne è l'esempio più diffuso.

Ma veniamo alla definizione di intelligenza artificiale. È una stupidaggine. Primo. Non ha senso. Secondo.

Mi spiego meglio. Il punto è che una IA diventa interessante solo nel momento in cui è un'interfaccia fra la gente, non un centro localizzato di intelligenza o una sorta di *isolated thinking machine*. Una IA è un sistema di relazione e il vero inizio dell'intelligenza artificiale sono i Social Network. Abbiamo assistito a diversi momenti di maturazione della rete: se i blog hanno praticamente smesso di evolversi, mentre Google e i Search Engine (che hanno rappresentato un grande momento di maturazione della rete) tendono a stabilizzarsi, piattaforme come Twitter e Loopt sono ancore giovanissime e manifestano una tensione attiva per la quale mi sento di dire che ancora non abbiamo visto la fine del Web 2.0…

– Il Web 2.0 è un esperimento riuscitissimo su come mettere «a sistema» un'attitudine positiva e innovativa, attuandola nella ricerca

del Business. I nuovi modelli emergenti dei Social Network e della produzione p2p o della «coda lunga» somigliano a dei modelli culturali piuttosto che a dei modelli di business. Il «prossimo Web» sarà un Web con un'economia completamente differente? Il Web 2.0 ha o non ha la «data di scadenza»? O magari è già scaduto?

Ricordate il film *Thelma e Louise*? C'è quella scena in cui Susan Sarandon al telefono con il detective dice: «Non sono nel bel mezzo del nulla. Ma posso vederlo da qua» (*I'm not in the middle of nowhere, but I can see it from here)*. Ci troviamo più o meno nella stessa situazione.

Siamo sempre più immersi in un sistema di comunicazione e non di produzione, ed è un dato su cui c'è molto da riflettere. Sicuramente la lunga coda continuerà ad allungarsi sempre di più: i gruppi di interesse saranno sempre più piccoli e definiti, la consegna (il *delivery*) dei contenuti sarà iper-pertinente e iperveloce, le modalità di pagamento sempre più fluide, e si creeranno nuove forme di equilibrio economico e finanziario.

Penso che la crisi, se veramente esiste una crisi, non sarà rappresentata da un «Nuovo Gruppo Bancario» che a un certo punto licenzia in tronco tutti i suoi impiegati: mi sembra difficile (certo, c'è anche la mia collega Naomi Klein che descrive l'economia del disastro, ed è un'ipotesi da prendere in considerazione perché funziona terribilmente...). In questo caso, come insegna la Rivoluzione Francese, arriverà un momento di saturazione, un punto in cui la gente dirà basta, e si metterà a cercare o a richiedere un sistema di equilibrazione monetaria, finanziaria eccetera: in sintesi, la gente chiederà un sistema di giustizia. Qualcosa che funziona come una «città». La città è un luogo dove è possibile passeggiare per le strade e sentirsi al sicuro: questa «civilizzazione» va estesa al mondo e si farà, assolutamente. Una città «globale» non perché ci sono edifici costruiti in tutti i punti del globo, né perché ci sono computer e connessioni Internet ormai ovunque. È una città globale, invece, per la presenza di connessioni e relazioni di *responsabilità* fra tutti quei punti, quegli edifici, quei computer.

La storia della responsabilità è per me un aspetto centrale dell'essere umani. La responsabilità verso l'altro, verso la famiglia, il clan, la tribù: verso tutti questi «altri se stessi». E poi, dopo, la responsabilità verso se stessi.

Il «sé», l'identità, si costruisce attraverso l'ascolto, l'osservazione del mondo circostante, il confronto con gli altri e la relazione. La crescita interiore della nostra identità privata si evolve così necessariamente come una forma di *responsabilità*: verso se stessi, verso gli altri e verso l'ambiente.

Penso che questo sarà il punto d'arrivo, e il cambiamento prenderà la forma di un cambio di attitudine, di atteggiamento, come è già successo per i grandi movimenti. Il rapporto fra noi e l'ambiente è la base di questo nuovo senso di responsabilità: questo stato di costante interconnessione è evidente se guardiamo l'essere umano contemporaneo, connesso a luoghi e persone grazie a sensori, o grazie a Social Network come Twitter o Loopt. Questa interconnesione permette il propagarsi in tempo reale degli atteggiamenti: si dice ad esempio che quando c'è un attitudine positiva in un Social Network, questa cambia quella dei Social Network limitrofi. È estremamente interessante.

– Social Network. Esistono degli usi incredibilmente positivi che riescono a farne persone, gruppi e organizzazioni. Ma queste utili piattaforme sono anche la sede di numerosi pericoli, come l'invasione della privacy, la censura, la banalizzazione delle differenze antropologiche e dei rapporti. Angel_F interagisce costantemente con i Social Network, sia per acquisire i propri contenuti (imbattendosi spesso nei vincoli posti da privacy e diritto d'autore), sia per interagire con gli esseri umani (che non sempre sono felici di interagire con «l'Altro», e che per questo lo mandano in «ban», lo mettono al bando vietandogli un successivo accesso). I Social Network sono comunque un business strategico, centrato su due tra gli elementi più di valore nell'era contemporanea: la globalità e le relazioni. Come immagina Derrick de Kerckhove il next step dei Social Network?

Mi auguro l'avvento di una dimensione più fisica, più tattile per superare la noia dell'immaterialità come passo futuro. Penso che la cultura si annoierà di essere solo immateriale. Perché quando si virtualizza tutto, la mancanza di una sostanza materiale si fa sempre più sentire. Nella comunicabilità del nostro essere, nonostante tutta la rete che possiamo tessere, nonostante i sensori che ti prendono e ti tracciano per intero creando un'estensione della tua presenza e un'ubiquità del tuo essere, non sentire la resistenza della materia potrebbe divenire un po' faticoso.

È il punto che presenta maggiori resistenze e incognite… Una prima sperimentazione potrebbe avviarsi attraverso dei telefonini tattili: pensate all'iPhone che si trasforma in un'ocarina – per inciso, una cosa assolutamente inutile, ma perfetta: per me è già una forma d'arte globale!

– L'arte crea interessanti sincretismi tra scienze ed espressioni creative, toccando anche politica, economia, biologia, ingegneria e tutto

lo scibile umano. Riuscendo in alcuni casi a mostrare esempi notevoli di creatività che rappresentano alternative alle economie/culture/politiche di crisi in cui siamo immersi. Con Angel_F, ad esempio, operiamo costantemente in questa direzione, sperimentando forme di comunicazione e modelli di business innovativi abilitati dalle pratiche dei nuovi media. Quali sono le modalità più interessanti in cui queste forme di sincretismo scientifico/artistico possono essere usate per creare opportunità? Il business può usare l'arte? E l'arte può usare il business?

Chiaramente il business ha sempre tratto profitto dall'arte e inversamente l'arte ha sempre tratto beneficio dal business. Fra arte e business c'è una relazione così forte che può diventare sospettosa o sospettabile. Quando parlo del mio concetto di Global Art mi si risponde spesso che è soltanto un nuovo modo globale di vendere arte, che continua a supportare l'industria e ad essere l'incarnazione del potere, delle forze produttive e del controllo della gente al di fuori dei limiti territoriali nazionali (la multinazionale si serve dell'arte per vendersi e per imporre un sistema colonialista di valutazione). È un'obiezione che deriva da una forma piuttosto occidentale, adesso ripresa dai cinesi e dai coreani, di intendere l'arte. E che io non condivido.

Il rapporto fra arte e scienza non è diretto. Può esserlo. Succede, come nel caso di Poincaré. Questo famoso matematico francese stava cercando la soluzione di una formula quando, mentre si allacciava le scarpe nuove, ha sentito la presa sul piede talmente forte, che improvvisamente è riuscito a trovarla. Questo significa che ha trovato la soluzione in una dimensione sensoriale. L'arte può fare questo e può anche predire delle cose. Ad esempio con un mio gruppo di lavoro abbiamo predetto circa dodici anni fa la tele-tattilità, che sta avendo solo adesso un seguito e dei primi sbocchi di mercato. L'arte precede sempre l'industria o lo sviluppo umano. Pierre Lévi lo diceva molto bene definendo l'arte un tipo orientamento. L'arte – e specialmente l'arte delle tecnologie, della comunicazione e del virtuale – crea uno *state of mind*, che influenza la scienza. Scienza come un filtro che intercetta questo pigmento artistico dentro una psicologia sociale-ambientale: lo *Zeitgeist*.

L'arte precede anche l'industria come proiezione delle cose immaginabili. Pensate a *Snow Crash*, il romanzo di Stephenson, che dieci anni prima della sua esistenza descriveva perfettamente Second Life!

– La possibilità di avere a disposizione viste globali sul pianeta, siano esse basate su immagini, dati o altri tipi di informazione e interazione, apre scenari dell'emozione, dell'esperienza e della sensorialità to-

talmente innovativi. Questo aumento di possibilità corrisponde anche a un aumento di complessità, che rende le «metafore del desktop» (ovvero le interfacce classiche) obsolete e frustranti. Servono nuove forme di interazione e di narrazione per affrontare la complessità. Angel_F è una soluzione che proponiamo noi, mettendo la narrativa al servizio della creazione di cultura e della creazione di aree liberate per pratiche e contenuti. Quali saranno, secondo te, le forme di manipolazione delle informazioni che ci apriranno le porte di queste visioni globali, capaci di spaziare dall'infinitamente piccolo (come nel caso dell'Internet delle cose) fino all'incredibilmente grande (come nel caso dei satelliti, e delle dinamiche dei grandi sistemi)?

Su questo punto ci sono diverse correnti di pensiero. Io sono per la Global Art. Lo sono sinceramente da lungo tempo. E lo testimoniano tre opere a cui sto lavorando.

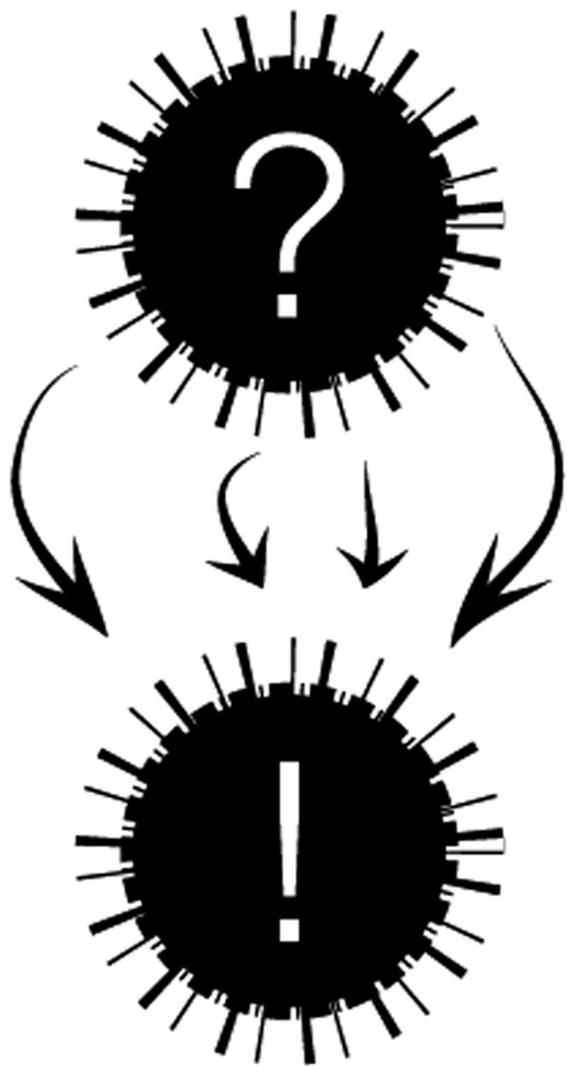
La prima è *Global Village Square* pensata per offrire alla gente la sensibilità della città estesa. Uno spazio pubblico virtuale, che connetta venti città nel mondo in tempo reale consentendo alle persone di comunicare fra loro come vogliono: uno spazio pubblico globale. La seconda, un sub-progetto di *Global Village Square*, è *The European Place*: luoghi selezionati delle città marcati con placche e bandiere della Comunità Europea e dotati di accesso completamente libero, a denotare la condizione di cittadino europeo. Si tratta di una forma di arte amministrativa, naturalmente. La terza *Voice Falls*, un'opera pensata per il Canada, che si concentra sulla multietnicità del mosaico canadese e sul rapporto di fraternità e di collaborazione fra tutte le culture presenti in Ontario. Un grande video in loop delle cascate del Niagara e una registrazione in 3D di quel suono fenomenale, il tutto proiettato in uno spazio pubblico di 150-200 metri. A distanza si sente l'acqua, andando verso il centro dello spazio il rumore dell'acqua inizia a trasformarsi in parole umane, fin quando, arrivati di fronte allo schermo, da queste parole non si distinguono chiaramente tutte le lingue parlate in Ontario, come se uscissero dall'acqua.

Voice Falls è un'opera incentrata sulla relazionalità interpersonale e questo credo che faccia parte di un'attitudine, di una mentalità, di una sensibilità che cresce. L'arte globale è l'ultimo sforzo nella stessa direzione. Il primo passo è riconoscere tutti gli artisti che ne fanno parte, dal momento che la sensibilità globale è indiscutibile ed è chiaramente presente nelle loro opere. Penso ad esempio a Ingo Günther che crea mondi usando le statistiche (lui parla letteralmente di *planet making*) o Rafael Lozano-Hemmer con *Alzado Vectorial*,

una installazione interattiva attraverso la quale chiunque poteva realizzare usando il Web un disegno di luce sulla piazza dello Zocalo di Città del Messico: c'è una quantità crescente di artisti che si possono inserire in una sensibilità di arte globale.

Perché succede questo? Non è una colonizzazione, non è una commercializzazione del progetto. È una sensibilizzazione della gente a questa dimensione globale che condividiamo tutti. Si tratta di una sfida artistica, etica, sociale, personale e politica e credo che sia la strada da seguire. È una delle possibilità più forti ed efficaci che abbiamo in un mondo che si confronta con pericoli gravissimi. A partire da quelli ecologici e ambientali. C'è la necessità di arrivare a far capire alla gente la responsabilità mutuale e reciproca che abbiamo gli uni verso gli altri.

Questo bisogno è nell'aria, palpabile, e io ci credo. È il tempo di maturare anche a livello etico. Devo dire che fino a un certo punto sono stato d'accordo con il pensiero di MacLuhann secondo il quale una persona etica è quella che dice: «Ferma il mondo, capo, a questo punto scendo dall'autobus». Aveva ragione a suo tempo, ma per come si sono evolute le cose e nella realtà in cui ci troviamo, c'è bisogno di una direzione. Che non è brutale o fascista né si abbandona a derive totalitarie o a forme di decisionismo. Penso piuttosto a una strategia di «persuasione» come quella che ha portato alla drastica diminuzione del consumo di sigarette. Due o tre anni fa pensare che la gente avrebbe smesso di fumare era praticamente impensabile: non ci avrebbe creduto nessuno. Eppure si è fatto. Con una miscela di intervento statale (divieto di fumare in bar, ristoranti e locali pubblici), una separazione più accentuata fra l'interno e l'esterno (che in Paesi come il Canada dove fa molto freddo funziona benissimo) e un certo atteggiamento sociale applicato agli spazi domestici. Un po' come si sta facendo a Nizza per scoraggiare l'uso delle automobili nel centro: l'amministrazione lo ha reso non difficile, ma folle…

Credo che arriveremo presto a questo cambiamento di visione. Adesso ce la stiamo «prendendo comoda» forse, ma nel prossimo futuro il processo vedrà un'accelerazione consistente. D'altronde che il pianeta sia vicino al collasso è una percezione forte e globalmente diffusa…

faq

Massimo Canevacci Ribeiro

Antropologo, docente e saggista, descrive così il proprio percorso: «Ho cominciato a insegnare antropologia culturale quasi per caso, dopo essermi laureato sulla Scuola di Francoforte. Sempre per caso sono stato invitato in Brasile, dove ho svolto una ricerca empirica sulla comunicazione urbana a São Paulo (la mia «città polifonica»). Poi ho studiato sincretismi culturali, rituali nativi (*Xavante*), culture *eXtreme*, arti digitali. Le mie ricerche, didattiche e pubblicazioni intrecciano metropoli comunicazionale, flussi visuali, soggetti post-coloniali, pratiche multiple dell'identità (avatar)».

Tra le sue pubblicazioni: *Antropologia della comunicazione visuale. Per un feticismo metodologico* (Costa & Nolan, 1995), *Sincretismi. Un'esplorazione sulle ibridazioni culturali* (Costa & Nolan, 1995), *La città polifonica. Saggio sull'antropologia della comunicazione urbana* (Seam, 1997), *Culture eXtreme. Mutazioni giovanili tra i corpi delle metropoli* (Meltemi, 1999), *La linea di polvere* (Meltemi, 2007), *Una stupita fatticità. Feticismi visuali tra corpi e metropoli* (Costa & Nolan, 2007).

Angeli transitivi

– Partiamo con una domanda che riguarda molto da vicino la tua ricerca, come antropologo e interprete originale della cultura digitale. Angel_F è una performance artistica partita da un profondo studio sull'identità. Quali sono, a tuo avviso, le principali caratteristiche della sua identità, in particolare in relazione ai cambiamenti che le nuove tecnologie hanno determinato rispetto alle categorie tradizionali che utilizziamo e che abbiamo ereditato dal passato?

Nel campo delle arti contemporanee una svolta fondamentale, come tutti ormai sanno, è derivata dall'ingresso delle tecnologie digitali. Il digitale non è solamente uno strumento con cui creare un'opera. Il digitale penetra dentro l'opera, diventa corpo dell'opera e in qualche modo diventa una nuova identità dell'opera, con caratteristiche molto diverse rispetto a un'identità di tipo tradizionale: un'identità fluidificata.

A partire da questo processo, Angel_F è una sorta di «creazione increata» di una tecnologia digitale che riesce a configurare un corpo, totalmente «vero» e allo stesso tempo totalmente «falso». Angel_F ha, in sé, una natura «angelica», ma non nel senso asessuato del termine. Piuttosto Angel_F esprime una sessualità polimorfa, una *poli-sessualità* mi verrebbe da dire, che si distende come un tappeto di carne in tutti i poli di questo essere. Un essere che non è più caratterizzato da un tempo e nemmeno da uno spazio, probabilmente… perché il concetto di spazio tradizionale, legato a un territorio, a una identità, a un luogo ben preciso (uno spazio territorializzato e identificato), non appartiene alla nuova soggettività espressa da Angel_F. Lo stesso vale per il tempo, che in Europa siamo abituati a concepire come lineare e irreversibile. Ma esistono anche

altre concezioni del tempo. Un tempo molto più puntiforme, che torna indietro, va avanti e di lato. È un'antropologia del tempo, oltre che una fisica del tempo, attraverso la quale possiamo osservare quella che si può definire una «configura»: Angel_F, che mette totalmente in discussione le nostre categorie tradizionali di spazio e tempo. E questa messa in discussione del tempo e dello spazio ci dà un senso di smarrimento e di enorme seduzione.

È possibile dire che Angel_F incorpori quello che a me piace definire «cronotopo»: il cronotopo è la combinazione di un tempo multilineare e di un topos, di un tipo di spazio «zonale» diverso da uno spazio del luogo. Mescolando tempo e spazio, il cronotopo sviluppa un sistema percettivo completamente nuovo. A mio avviso questo è parte dell'esperienza di un'arte contemporanea, di un'arte digitale contemporanea, che rifiuta le categorie tradizionali e i dualismi in particolare: tempo e spazio, organico e inorganico, bambola e genere… Angel_F, infatti, in quanto «angelo polisessuato», entra in una dimensione molto complicata e seduttiva: quella della «bambola». *Chi* è la bambola? La bambola è questo essere che è impossibile definire unicamente come «cosa», essere vero e proprio, o *fatticità*. Ci stupisce costantemente, ed è come se lo stupore si generasse in una nuova soggettività *imbambolata*, termine che a volte si usa in modo fuorviante, come se l'imbambolato non abbia una capacità percettiva. L'«imbambolato» esprime invece uno dei modelli più affascinanti di relazionarsi a questa bambola, a questo esserecosa: un cosa-essere che mette tutto in discussione. È nuovamente qualcosa di *increato* e che esprime un desiderio trasgressivo, di cui non riusciamo esattamente a individuare da dove abbia origine.

Ecco, forse, più che «trasgressivo» lo definirei «transitivo»: perché Angel_F sta dappertutto…

– Nella performance Angel_F ha avuto moltissimi contatti con il mondo degli umani e si è sempre creata questa fascinazione tra il raccontare Angel_F come un software di intelligenza artificiale (quale è) e il fatto che ad oggi non esista nulla che corrisponda esattamente a come la gente immagina un oggetto di questo tipo… Il dato interessante è che Angel_F con il suo passeggino, la sua identità di bambino, il suo essere bambola ma allo stesso tempo «vivo», diventa una sorta di «scivolo cognitivo»: la gente lo riconosce. Anzi ci riconosce quello che desidera: un lavoro sulla fecondazione artificiale, l'impossibilità di avere figli in tempi di precarietà, una famiglia atipica… Perché?

Vorrei partire da questo. L'aspetto che noi potremmo definire carnale in Angel_F – con le dovute accortezze e posto che quando si

dice «carnale» si deve intendere ciò che questo carnale può assumere in lui – incorpora anche la dimensione che una volta si definiva «spirituale», ideale o in qualunque modo la si voglia chiamare. Questo trascendere carnale di Angel_F è legato a un oggetto che ancora non sappiamo forse definire bene, che è appunto l'intelligenza artificiale. Perché sull'intelligenza artificiale sono state dette tante cose ma, a mio avviso, i sistemi narrativi che utilizzano personaggi nati dall'IA hanno ancora un forte limite: riproducono il dualismo bene/male tipicamente antropocentrico.

L'esempio più clamoroso e direi quasi osceno è *Blade Runner* che tutti, dai critici all'ultimo pischello metropolitano, esaltano come il film che maggiormente è riuscito a penetrare queste tematiche. A mio avviso è esattamente il contrario. *Blade Runner* è la truffa più scandalosa della fine del secolo scorso, perché riproduce la dimensione del creatore che rappresenta il bene, il male, che va a caccia del «mostro» e via di seguito… Angel_F, al contrario, non ha niente a che fare con quelle disgraziate (e non si sa perché esaltate) forme dell'intelligenza artificiale che, anziché intelligenti e artificiali, non erano altro che banali riformulazioni del mostro e del male, ottenute attraverso le nuove tecnologie. Angel_F non è un mostro, non è il male, non è quella cosa che si rivolta contro gli esseri umani, né contro chi l'ha creato. Francamente è ora di farla finita con tutte queste sciocchezze che avevano o hanno avuto – se volete – un senso nelle grandi tradizioni narrative del passato. Ma non oggi, non nel contemporaneo. E dobbiamo capire che questa nuova creatura non riproduce gli aspetti più sozzi, volgari e dualisti della storia (infelice) dell'umanità, ma sta ben oltre.

In questo senso è un nuovo tipo di intelligenza artificiale.

Angel_F è un software che smuove e si muove. È come se tutti quei piccoli tessuti connettivi del software, quelle particelle che creano la sensibilità nervosa e digitale del software stesso facessero parte di un cervello-pelle. Come se il cervello pelle dilatasse, diffondesse, spalmasse queste attività cognitive. In questo senso noi stiamo entrando in nuovi territori che dobbiamo non soltanto capire e sperimentare, ma anche configurare – e qui lo si sta facendo – secondo prospettive assolutamente inedite.

Angel_F è l'inedito.

È una sfida alle visioni tradizionaliste e riproduttive della banalità quotidiana che ci lancia questa perturbativa configurazione. «Io sono molti». Io sono una sorta di «ufo», di identità non identi-

ficata e multipla. In cui, però, la multipercezione di una soggettività penetrativa che salda in qualsiasi contesto gli spazi interstiziali contemporanei, ci pone non soltanto di fronte, ma anche in basso e di lato una prospettiva dell'inquietudine smarrente. È infatti proprio questa inquietudine a lasciare un senso di stupore imbambolato di fronte al quale non possiamo più rimanere come prima…

– Un mondo pieno di codici. Angel_F è l'inizio di una sperimentazione che abbiamo chiamato NeoRealismo Virtuale (NeRVi): lavorare «tra» i codici nella creazione di identità, luoghi e narrative che sono vere-false, organiche-digitali, variabili, empatiche e opportunistiche. In modalità che si ispirano apertamente alle pratiche di squatting attuate negli interstizi metropolitani. Modalità questa che applichiamo sistematicamente. Angel_F, ad esempio, è il primo abitante di Presence, un Social Network p2p costruito in squatting sulle infrastrutture classiche di Internet, a creare reti parallele, nomadi e ricombinanti, incensurabili e capaci di ospitare forme identitarie multiple, atipiche e non-previste. Questa modalità è una chiave di lettura per il futuro prossimo? Una via di fuga? La «prossima» politica?

Lo squatting – da pratica autonoma sull'occupazione di case libere per autodeterminare la propria vita e trasformare il vissuto della metropoli e direi anche per creare metropoli, una nuova metropoli parzialmente autogestita – si sposta nelle *e-zone* digitali, dove nuovi moduli e noduli comunicazionali si possono affermare ancora una volta su piani inclinati autogestiti che si dirigono multiformalmente a elaborare nuovi «edifici» di software. Giocando con le parole si potrebbe dire: *loft-soft orizzontalizzati e disordinalizzati*.

Per riprendere il concetto di cronotopo, questo mix post dualista spazio temporale Angel_F lo pratica in un presente dilatato. In questo senso *Presence* è anche «il presente» di Angel_F, un cronotopo che pratica appunto l'oltre di distinzioni dualistiche spazio temporali. In questo suo smarrimento dell'oltre ha a che fare con un sistema non voglio dire dittatoriale, ma certamente autoritario che impone delle molto regole verticali e verticistiche: quello dei provider.

Angel_F – come la struttura di Presence – ha una capacità di oltrepassare questo potere verticista e verticale dei provider e presentificarsi secondo delle modalità che mettono in discussione molte cose. E per questo può essere percepito come un bambino, un figlio senza tempo e senza spazio che può essere il canalizzatore e irrigatore dei nostri desideri.

Il termine di neorealismo virtuale cerca di mettere insieme dei concetti che tradizionalmente erano visti come oppositivi. Un certo

tipo di logica non può concepire che realismo e virtuale si intreccino: per la logica dell'identità o l'uno o l'altro. Cosa che a mio avviso è totalmente sbagliata…

Forse ora, queste potenzialità riescono a esprimere l'oltrepassamento dell'opposizione classica tra realismo e virtuale, per tentare di dare una prospettiva immaginaria rispetto alla quale scorre, salda, danza e vive questo essere, questo nostro figlio increato.

– Che è anche uno dei tuoi studenti: hai accolto Angel_F con un entusiasmo per certi versi sorprendente…

Sì, ed é uno dei miei migliori studenti. Lo devo dire: è bravissimo!

Prendiamo il mio studio sui feticismi virtuali: lui li conosce tutti. Ma non è solo questo: quando si muove, quando si manifesta riesce a comunicare non solo a me, ma a tutte le cose e persone circostanti, il senso profondo di questo stupore, di questa fatticità densa di feticismi.

Lui è finalmente la trascendenza del feticismo fatta vera carne, vero sangue e vero software, naturalmente.

Antonio Caronia

Nato a Genova, vive e lavora a Milano, dove insegna Sociologia all'Accademia di Belle Arti di Brera, Estetica e Antropologia alla NABA. È *Director of Studies* del M-Node del Planetary Collegium di Plymouth. La sua ricerca riguarda la teoria della comunicazione, l'immaginario scientifico e tecnologico, gli effetti sociali e politici dell'innovazione tecnologica. Collabora a «l'Unità» e traduce narrativa e saggistica. È autore di *Il corpo virtuale: dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti* (F. Muzzio Editore, 1996), *Il cyborg, saggio sull'uomo virtuale* (Shake, 2001), *Archeologie del virtuale*: *teorie, scritture, schermi* (Ombre Corte, 2001), *L'arte nell'epoca della producibilità digitale* (con E. Livraghi, e S. Pezzano, Mimesis, 2006). Con Domenico Gallo ha scritto *Houdini e Faust. Breve storia del cyberpunk* (Baldini & Castoldi, 1997) e *Philip K. Dick. La macchina della paranoia: enciclopedia dickiana* (Agenzia X, 2006).

Il conflitto algoritmico

– Angel_F è un esperimento etnografico. Narrazione, tecnologia ed estetica sono usate per sintetizzare un'identità, e per studiarne la vita in un ecosistema sociale e digitale. Lo scenario che ne esce fuori è desolante: il piccolo è stato censurato perché assimilato allo spam; non si è potuto iscrivere a servizi e applicazioni a causa di una burocrazia on line non adatta a esprimere le diversità; è stato additato come troll e come virus. Internet è adatto ai «margini» della società? Ai migranti, ai «lenti», ai deboli, ai disomogenei, ai diversi?

Internet è nato come un margine. Internet è stato un fenomeno marginale, non nel senso delle soggettività e delle figure evocate nella domanda. Però, da un punto di vista sociologico, gli scienziati sono altrettanto marginali dei migranti o dei pazzi, senza contare che in molti casi sono sia migranti che pazzi… Esiste, quindi, un paradosso proprio di tutti i mezzi di comunicazione che nascono all'inizio come strumento di comunità ristrette e poi diventano di massa. Forse oggi il problema è la contraddizione, o meglio il paradosso, di tutti gli strumenti di comunicazione che hanno avuto successo: provenire da un margine e generare esclusione. Temo, ne sono anzi sicuro, che questo valga per la scrittura come per il linguaggio (e qui mi permetto di fare un po' di fanta-archeologia). Non possiamo sapere come sia nato il linguaggio negli esseri umani – e, di conseguenza, come è nato l'uomo stesso, che è inseparabile dal linguaggio – se non forse da una «pratica di marginalità» e sinceramente non saprei dirlo in altro modo…

Adesso voi introducete questi due «pazzi» di de Kerckhove e della Biodoll che generano questo «mostro», tanto più mostro quanto

più angelo, da un certo punto di vista. E ciò viene additato come virus, come troll: è un marginale esso stesso. E, ci tengo a dirlo perché è vero, i genitori dovrebbero esserne fieri: una sedicente intelligenza artificiale – in realtà un'accozzaglia di algoritmi che ha poco a che fare con l'intelligenza secondo il mio punto di vista – viene stigmatizzata come elemento di disturbo…

Cosa c'è di più entusiasmante, che cosa c'è di cui andar più fieri, come genitori e non, che poter essere considerati un elemento di disturbo del sistema?

– Il corpo. L'identità si stacca dal corpo, perché si moltiplica, cambia sessualità, forme di rappresentazione, di relazione e comunicazione. C'è un netto scollamento linguistico tra i mondi on line e offline: Nel digitale termini come «amico», «sesso», «vita», «relazione» sono concetti che assumono nuovi significati e a cui è possibile attribuire nuove definizioni. Quali gli effetti di una tecnologia che, messi in secondo piano chip e transistor, è fondamentalmente orientata alla definizione di linguaggio?

La questione del corpo, certamente: vorrei cercare di non fare della Filosofia, ma questo sarà inevitabile, credo. La filosofia è fatta di linguaggio, tutti usiamo il linguaggio e tutti i linguaggi possono essere considerati delle forma di vita. Allo stesso tempo, però, credo che la possibilità di separare un'identità da un corpo sia una «fantasia» indifendibile. Identità e corpo sono talmente tanto poco separabili che ogni volta che ci troviamo di fronte – nelle esperienze cosiddette virtuali – a delle identità fluttuanti, per mutuare il termine da Lévi-Strauss (come ci sono significati fluttuanti, così forse esistono delle identità fluttuanti), queste identità hanno esse stesse tale orrore di non possedere un corpo che se lo creano virtuale. È impossibile far «andare avanti», far «vivere» nel senso letterale del termine, o creare una forma di vita identitaria sia pure nei termini, diciamo, volatili, contingenti e costantemente superabili che hanno le identità di rete, senza un corpo; al punto che ogni volta questa identità è costretta ad associare a se stessa un corpo, in questo senso evidentemente traslato.

Mi chiedete quali possono essere gli effetti di una tecnologia orientata alla definizione di linguaggio. Io obbietto un po' a questa domanda, perché la tecnologia in questione come tutte le tecnologie digitali, prima ancora di essere orientate al linguaggi, è effetto del linguaggio: un linguaggio artificiale, algoritimico, totalmente de-

notativo e però, ulteriore paradosso, queste tecnologie non denotano un bel niente perché non hanno un mondo a cui riferirsi se non un mondo creato da loro. In realtà, i linguaggi artificiali e di programmazione sono, secondo me, l'esempio più puro che conosciamo di linguaggi performativi, cioè di linguaggi che realizzano delle «cose», che compiono degli atti per il semplice fatto di produrre enunciati. Di parlare. Quando un programma – ovvero un insieme di enunciazioni in un terzo linguaggio totalmente trasparente non ambiguo ecc. – produce degli effetti su una macchina, in effetti li produce su un corpo. Il corpo del linguaggio informatico sono i labirinti di circuiti della scheda madre. Questo linguaggio è stato prodotto da altri corpi e in altre epoche, corpi fisici, umani nel senso più tradizionale. E poi cosa fa? Si installa in un corpo diverso, in una serie di circuiti, corpi piccoli, probabilmente microscopici ma sempre fisici, e su questi produce degli effetti comportamentali.

Mi rendo conto che adesso sembra molto difficile collegare due dimensioni così distinte e diverse. Ma possiamo metterla così. All'inizio ci sono i corpi e quindi le menti, le cellule cerebrali dei programmatori, di coloro che hanno inventato questi linguaggi e che li usano per scrivere dei programmi. E questo è uno degli estremi della catena. L'altro estremo della catena sono i corpi degli utenti, quelli che battono sulla testiera, utilizzano i programmi fatti con questi linguaggi e che solitamente ignorano tutto o sanno pochissimo di un programma. In mezzo cosa c'è? L'elemento di mediazione è pur sempre un elemento fisico. Ora, è chiaro che le grammatiche, le caratteristiche, le proprietà di questi linguaggi formali influenzano la mediazione, ma all'inizio e alla fine della catena ci sono pur sempre dei corpi fisici. Sarà pure vero, come diceva Jacques Lacan, che «non siamo noi che parliamo, ma è il linguaggio che ci parla», ma il linguaggio ci parla sempre attraverso un corpo.

E, quindi, il linguaggio è e rimane inseparabile dal corpo.

– Le frontiere dell'interazione. La tecnologia non è più un problema, ormai, come non lo è più la velocità, l'ubiquità, la performance. Queste sono cose che possiamo dare per scontate: pur essendo in continua evoluzione, esistono e sono disponibili. Le frontiere dell'interazione sono di tipo politico, legale, relazionale. Tanto che in Angel_F abbiamo «dato per scontato» la tecnologia, concentrandoci sulle forme di narrazione, di coinvolgimento di corpi e di creazione di relazioni. In realtà, fare l'ennesimo super-sistema è assai poco interessante, se comparato con l'ideazione di strumenti che siano realmente rela-

zionali. Come si combina la proposta «hollywoodiana» di performance ed estetica con la ricerca di quelle che sono le reali frontiere della ricerca?

Ci sono degli studenti che si emozionano riportando una mia frase assolutamente banale: «non esiste un rapporto fra uomo e macchina, ma esiste un rapporto fra uomo e uomo mediato dalla macchina».

Forse pensiamo poco a questa banalità, ma è sempre stato così. Perché le proprietà, le caratteristiche dello strumento di mediazione fra uomo e uomo influenzano la mediazione. MacLuhan ha scritto molte cose inutili, ma questa rimane: è vero che gli strumenti di comunicazione di cui si parla in *Understanding Media* non sono neutri. Allora l'elemento centrale di un esperimento come Angel_F diventa costruire uno strumento che ha aspetti metaforici e metonimici, esattamente tipici del ruolo mediatore delle tecnologie digitali in quanto tecnologie dell'intelligenza, che automatizzano ed esternalizzano alcune attività intellettuali.

Arrivati a questo punto mi trovo a correggere alcune cose che io e altri abbiamo pensato alcuni anni fa interpretando il potenziale di liberazione delle tecnologie digitali. Il punto di partenza della nostra analisi era semplice, ingenuo dico oggi: come la lavatrice e l'aspirapolvere hanno consentito di liberare il tempo delle donne determinando esperienze dirompenti come il femminismo, analogamente il pc, liberandoci e automatizzando le più routinarie, noiose, «basse» funzioni intellettive, ci consentirà di concentrarsi sulle attività superiori. E così faremo tutti delle cose bellissime…

E allora parlo di me. Quello di cui non ho tenuto conto è il fatto che se è vero che questa tecnologia automatizza alcune funzioni intellettive, lo fa in un modo del tutto particolare: algoritmicamente. Prendiamo una penna stilografica. Questa ci consente, è vero, di scrivere più rapidamente della penna d'oca, ma c'è una interazione fra la muscolarità, il modo in cui io tengo le dita eccetera eccetera, per cui la penna non fa niente di automatico al livello su cui operano le tecnologie informatiche. Ecco cosa succede: automatizzando alcune delle nostre routine normali, queste tecnologie ci abituano a fare certe cose in modo più rapido e produttivo, ma quello che ho trascurato è che tagliano via un insieme di possibilità. Le tecnologie digitali sono il regno delle possiblità, ma una volta che il programma è scritto, io non ho la possibilità di modificare nulla o quasi. Facciamo un esempio, uno comunissimo: Word. Una volta che il

programma è scritto non ci sono santi. Che dio se lo porti via, il suo fottuto correttore automatico! (Breve nota autobiografica: io sono condannato da anni. Nel dizionario italiano di Word «Caronia» non esiste, ma esiste la parola «baronia», per cui il mio nome si trasforma automaticamente in Antonio Baronia! Internet è pieno di documenti che riportano questa versione del mio nome, e in molti dibattiti pubblici mi capita spessissimo di sentir dire «Questa sera parla il prof. Baronia»).

Bisognerebbe forse trovare il modo di riaprire un po' di più, rispetto alla situazione attuale, i livelli della possibilità e della scelta anche a quello dell'utente. Altrimenti le narrazioni, il coinvolgimento, le relazioni e quant'altro, risultano completamente influenzate dal modo in cui la tecnologia informatica media le relazioni fra gli essere umani, le quali – e su questo credo che ci sia un largo accordo – rimangono centrali.

Fa comunque riflettere come l'informatica, così duttile al livello «alto», quando si deve scrivere il programma, divenga così poco duttile quando il programma è scritto.

Su Angel_F posso dire che, paradossalmente, siete riusciti a creare un oggetto polisemico.

– Cultura. Angel_F apprende acquisendo testi. C'è chi, come voi professori, glieli regala di buon grado. Ma per il resto l'attività che Angel_F svolge per imparare a parlare è paragonabile a quella di spyware e virus: viola leggi, diritti d'autore, regolamenti e termini d'uso di servizi e ambienti on line e offline. Nessuno si lamenta (anzi, tutt'altro), se non i gestori dei servizi. Un po' come all'Università e nella scuola: il desiderio e l'opportunità per una nuova cultura sono evidenti, ma le istituzioni, di fatto, privatizzano e rendono la diffusione dei saperi, l'innovazione, la ricerca e la cultura un «oggetto» elitario.

Tutte le frizioni che esistono attualmente fra le attività che si svolgono su Internet – o per lo meno quelle più interessanti come gli scambi p2p – e il quadro giuridico-normativo sono chiaramente enormi e di difficile soluzione. Si tratta di una frizione che crea ostacoli per lo sviluppo e il funzionamento di queste tecnologie in una direzione che banalmente sia più utile alla gente: sono cose già dette così tante volte che quasi mi vergogno di ripetere, ma ripetiamole.

Negli ultimi cinquant'anni il ritmo, la velocità, l'accelerazione del cambiamento tecnologico sono incompatibili con gli strumen-

ti tradizionali di gestione della società. Adesso, se devo dirla tutta, a un occhio, con un minimo di allenamento, risulta chiaro come le tecnologie informatiche siano una delle dimostrazioni più lampanti della necessità di superare il sistema capitalistico. Sistema che si basa esattamente su una mediazione fra velocità dei processi produttivi e lentezza dei processi gestionali, della gestione sociale delle relazioni fra le persone. Questo equilibrio è andato in tilt…

Il mio sospetto è che questa crisi che c'è in giro, molto più di quella del Ventinove, derivi da questo genere di cose. Ad esempio, non è un caso che questa crisi sia stata di fatto generata da dei software. Dal fatto che l'economia internazionale in generale e le attività finanziarie in particolare non sono più gestite da alcun soggetto direttamente umano. Non c'è nessuno vero responsabile di questa cosa, come l'eccezionale turbinio di future, di iper future, di iper iper future, di iper alla N futures… Ormai il valore di un'attività economica dipende dalla aleatoria previsione su quale sarà fra uno, tre, cinque anni la quotazione di una materia prima. Ciò suggerisce di per sé a chiunque non sia bacato da un amore verso questo sistema, il fatto che sia necessario un adeguamento, che non è possibile mantenere un ritmo di innovazione tecnologica così forte, né un livello di vischiosità così terribile delle leggi.

La conclusione che suggerisce la vostra osservazione è giusta: tutto questo porta a rendere innovazione, ricerca e cultura oggetti elitari, se non si riconosce che a livello giuridico – cioè al livello di regolazione dei rapporti fra gli esseri umani – si deve tenere il passo con queste evoluzioni.

Ci vuole una consapevolezza crescente in tutto il corpo sociale di questa forbice, e io sono convinto che questa forbice sia uno dei rischi e pericoli più grossi che corriamo. Basta pensare a questo. Una conseguente applicazione del quadro giuridico del diritto occidentale al mondo digitale ha al suo termine la trasformazione della maggior parte della popolazione in una comunità di criminali. Mi scuserete se in questo io vedo un parallelo col fenomeno della migrazione. Il meccanismo è pressoché identico. Assicurare la massima velocità di circolazione al denaro e impedire la circolazione degli esseri umani è un paradosso assolutamente paragonabile e simile a quello delle tecnologie digitali: offrire alle persone servizi mirabolanti, possibilità di scambiare dati in modo sempre più rapido ed efficiente, salvo poi criminalizzare le attività concrete e produttive che con questo si possono fare.

– Un passeggino trasformato in tecnologia per sperimentare pratiche di diffusione dei saperi, modelli economici, nuove sessualità, precariato, famiglie atipiche, censura e privacy. Il design ha una lunga storia di interpretazione, commento e azione politica. Quali le strade per un futuribile design art-tivista?

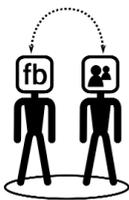
Risponderò in un modo che spero non vi risulti troppo paradossale.

Personalmente io vorrei mettere fuori legge il design. Il design è una delle pratiche più autoritarie e fastidiose che la modernità abbia creato. Il design è una delle conseguenze più eclatanti a livello delle attività propriamente umane – che sono attività di creazione: non fatemi dire l'aggettivo «creative» che non userò mai nemmeno sotto la minaccia di un mitra – che sono state uccise dalla la separazione fra le attività di progettazione e realizzazione. Questo è il design.

Sono profondamente convinto, e lo spero, che le tecnologie informatiche vadano, nei limiti del possibile e progressivamente, sottratte a questa forbice fra progettazione, realizzazione ed esecuzione. Che ha avuto sicuramente aspetti positivi nella prima fase dell'industrializzazione, un valore che nessuno può negare: cioè l'aver consentito la grande varietà di beni di consumo di cui disponiamo oggi rispetto alle epoche passate.

Ma credo che siamo arrivati a un punto di inversione. Attualmente il mantenimento di un'attività di progettazione separata non solo dalla realizzazione, ma dalle relazioni sociali concrete di coloro che poi dovranno utilizzare queste cose, è quella che genera mostri tipo Microsoft. Microsoft non è solo criticabile – secondo me è anche esecrabile – per i suoi monopoli, ma per la sua filosofia di gestione. Perché alcune decine di migliaia di persone, alcune migliaia, o diciamo in realtà alcune centinaia di persone, quelle che decidono le architetture, i nuclei, i kernel eccetera eccetera, influenzano il modo che la gente ha di utilizzare questi computer…

Il design art-tivista è quello che nei modi più strani, più risibili, più buffi se volete, tenta di chiudere questa forbice.

Angel_F, per come l'ho letto quando sono entrato in contatto con lui all'inizio, mi pare che vada in questa direzione e mi piacerebbe che fosse un messaggio in questo senso.

Carlo Formenti

Ricercatore e docente di Teoria e Tecnica dei Nuovi Media presso il Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione dell'Università di Lecce. Fra le pubblicazioni più recenti: *Incantati dalla Rete* (Cortina, 2000), *Mercanti di futuro* (Einaudi, 2002), *Not Economy* (Etas, 2003), *Cyber Soviet* (Cortina, 2008). Giornalista, collabora con il «Corriere della Sera» e affida i suoi commenti su economia e cultura della Rete al blog «Effetto Albemuth».

Ricchi Potenziali

– Il piccolo Angel_F si imbatte continuamente in problemi che riguardano la privacy e l'identità degli utenti, e nelle fasi finali del libro sceglie di trasferirsi definitivamente su Presence, un Social Network basato su tecnologie e modelli di gestione dell'identità radicalmente p2p…
A questo proposito, come cambiano, secondo te, i concetti di sfera pubblica e privata, e come si ridefiniscono i loro confini, in particolare in relazione alla nuove modalità di aggregazione all'interno dei Social Network globali come Facebook, Twitter o MySpace?

La neutralizzazione del confine tra sfera pubblica e sfera privata è un dato di fatto, anche se i giudizi sulla portata e sul segno di tale evento sono assai diversi all'interno della comunità scientifica: da un lato, c'è chi mette l'accento sull'*empowerment* (inteso come estensione della democrazia economica e politica) che le nuove tecnologie garantirebbero a individui e gruppi – un punto di vista che si inquadra nella tradizione inaugurata da McLuhan; dall'altra esistono approcci più critici che si rifanno alle analisi di autori come Castells[1]. Personalmente, mentre riconosco il valore delle opportunità offerte dai nuovi media, ritengo sbagliato sottovalutare i rischi e le sfide cui ci mettono davanti, in particolare il fatto che essi rendono ancora più difficile il cammino verso una ricomposizione di identità sociali portatrici di conflitto e di alternative a un mondo dominato dagli interessi economici.

Per rispondere alla vostra domanda in modo meno astratto, mi sembra utile citare i primi risultati di una ricerca sull'uso di Facebook nella campagna per le elezioni amministrative del 2009 in Pu-

1. Cfr. M. Castells, *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano, 2002.

glia che stiamo conducendo come Osservatorio di Comunicazione Politica dell'Università di Lecce[2]. Un primo dato che sta emergendo riguarda la difficoltà di «stressare» il mezzo in modo da piegarlo alle tradizionali forme di comunicazione politica dall'alto verso il basso, ma anche la difficoltà di trasformarlo in un effettivo canale di partecipazione democratica. I candidati tentano di reclutare il numero più elevato possibili di iscritti, fan o amici (dipende se hanno scelto di costituire un gruppo, una pagina o un profilo) ma tutto ciò funziona esclusivamente come indice di popolarità di un personaggio politico e/o come rafforzamento identitario (appartenenza) di un'area ideologica, mentre non serve a promuovere reali forme di dibattito politico e di partecipazione dal basso.

Fa eccezione la campagna per la rielezione di Michele Emiliano a Sindaco di Bari. La sua candidatura viene infatti sostenuta, fra gli altri, da «Emilab», un collettivo informale creato da un gruppo di giovani al di sotto dei 30 anni, esperti in comunicazione on line. Il primo nucleo del collettivo, formato soprattutto da ragazzi che avevano già lavorato per Proforma (società che ha gestito sia la precedete campagna elettorale di Emiliano, sia quella che ha consentito a Vendola di vincere le elezioni regionali) ha aggregato attorno a sé altri cento ragazzi con modalità simili a quelle che regolano la formazione dei gruppi in un Social Network come Facebook, vale a dire sfruttando catene di relazioni personali fondate sull'amicizia, la stima e la fiducia reciproche. Dopodiché il collettivo si è dotato di una struttura articolata per quartieri: per ognuno dei diciannove quartieri di Bari è stato costruito un gruppo ad hoc, incaricato di operare tanto in Rete che sul territorio. Il primo obiettivo era quello di realizzare mille video-interviste in cui altrettanti cittadini potessero esprimere la propria opinione sul governo della città, con la promessa che il candidato avrebbe risposto a tutte le loro domande che arrivavano dai diversi quartieri. Ne è nato un corposo flusso di link a video, immagini fotografiche, file mp3 e altri materiali da utilizzare nel corso della campagna. Questa esperienza mi è parsa interessante soprattutto perché configura un nuovo modo di costruire un «corpo intermedio» fra società e amministrazione, assolvendo a un compito che le tradizionali forme partitiche sembrano ormai incapaci di svolgere, tanto è vero che i ragazzi sono diventati una presenza ingombrante per il PD. Non meno interessante appare il contributo di Emilab sul terreno dell'innovazione del linguaggio politico: questi ragazzi hanno capito l'importanza di avvicinare il linguaggio della politica al linguaggio della vita quotidiana, anche temendo conto del peso crescente che il linguaggio

2. I risultati della ricerca saranno pubblicati a fine anno.

audiovisivo assume nell'esperienza degli strati giovanili (Emilab parla a quella net generation che si è formata su YouTube più che sulla vecchia televisione generalista). Siamo di fronte a uno sforzo di ridefinizione dello spazio pubblico che, paradossalmente, mentre compie un salto verso forme di comunicazione postmoderne, tenta al contempo di restituire una «piazza» alle comunità radicate sul territorio.

Per chiarire ulteriormente il concetto, posso raccontare un aneddoto. Qualche tempo fa mi è capitato di tenere una conferenza su Facebook a Nardò, un paese salentino di circa 30.000 abitanti. La conferenza si è svolta nel centro storico, in un circolo che esiste da 150 anni, e che un tempo era il luogo di ritrovo delle élite colte locali. Ero preparato a trovarmi davanti un pubblico spaccato fra giovani e giovanissimi abituati a un uso compulsivo del mezzo e anziani del tutto ignari della cultura della Rete. Invece ho scoperto che anche molti vecchietti usavano Facebook. Questi ultimi, interrogati sul motivo della loro curiosità nei confronti di una tecnologia apparentemente lontana dai loro interessi, hanno risposto: «Ci piace perché così ritroviamo le persone, i temi, il linguaggio, lo stile di comunicazione che c'era nella vecchia piazza di Nardò e che oggi non c'è più…».

– Identità e infrastruttura: viviamo una forma di bipolarismo, di schizofrenia. Da un lato le tecnologie di cui disponiamo – nate e pensate come un modello p2p – aumentano realmente le possibilità di autodeterminazione e di definizione delle identità pubbliche e private. Dall'altro le reti e i modi di poter essere sulla rete non li gestiamo noi: lo fanno i provider e i grandi gestori di servizi, fino quasi a indurci a parlare di una forma di «dittatura dell'infrastruttura». Angel_F è in questo senso un esperimento in direzione della narrativa. La sua identità di bambino artificiale lo rende infatti un punto di accesso privilegiato nei confronti di un pubblico completamente eterogeneo e trasversale, che difficilmente, in assenza di un «gancio comunicativo», arriva a percepire le alternative: anche quelle esistenti e percorribili… Cosa pensi di queste schizofrenie?

Più che di schizofrenia, parlerei di una dimensione radicalmente polisemica della Rete. Tutte le ricerche ci dicono che, contrariamente alle profezie in merito a una presunta omologazione culturale prodotta dai nuovi media, Il mondo si muove verso una proliferazione delle identità e delle differenze, nella misura in cui ogni regione utilizza in modi assai diversi gli stessi strumenti e le stesse piat-

taforme. Una ricerca condotta da Edelman in collaborazione con Tecnorati[3] sull'utilizzo dei blog in dieci diverse nazioni, per esempio, ha portato a risultati abbastanza sorprendenti: i cinesi, i giapponesi, gli americani, l'Europa e le singole nazioni all'interno di questa hanno stili di utilizzo del medium-blog radicalmente differenti. Lo strumento interagisce con un contesto culturale che possiede una storia, una tradizione, dei linguaggi, delle «grandi narrazioni» che plasmano l'uso del mezzo secondo modalità che né gli ingegneri che lo hanno progettato, né gli uomini di marketing che vorrebbero adattarlo ai loro modelli di business erano stati in grado di prevedere. Questo è il motivo di fondo per cui Facebook incontra notevoli difficoltà nel mettere a punto un modello di business efficace: i comportamenti dei suoi duecento milioni di utenti sono imprevedibili e difficilmente governabili. Non appena provano ad avviare un nuovo esperimento si trovano qualche milione di persone pronto a protestare e a fare petizioni on line. L'applicazione di Presence a cui state lavorando, costruita per esistere in «squatting» su Facebook, parassitandolo, è in questo senso interessante: le piattaforme vengono usate in modi diversi, anche opposti rispetto a quelli per cui sono state progettate, sia dal punto di vista tecnologico, sia da quello politico-culturale. Più che di schizofrenia, per concludere, parlerei quindi di caos, di logiche caotiche all'interno delle rete e di una grande frammentazione, nel senso che Internet viaggia sempre più nella direzione dell'iper-locale, favorendo modalità di aggregazione in cui riemerge come centrale l'aspetto territoriale, per cui non siamo affatto, o comunque non siamo prevalentemente, di fronte a un dispositivo di delocalizzazione.

Diverso il discorso dell'infrastruttura, che pure richiamate nella vostra domanda. Qui occorre partire dal discorso di Lawerence Lessig sul controllo che è iscritto nel codice[4]. Su questo aspetto, purtroppo, credo vi sia poco da fare. È vero che governi e corporation non riescono né possono controllare tutto quanto avviene in rete, ma è altrettanto vero che i loro interventi repressivi e il controllo che continuano a esercitare sul codice bastano a mantenere livelli di dominio sufficienti a garantirne gli interessi di fondo. Basti pensare all'esito del recente processo di Stoccolma contro il sito «Pirate Bay»: chiudendo anche questo canale alle pratiche di condivisione di contenuti le major non riusciranno magari ad affossare il fenomeno del file sharing, ma riusciranno certamente a far lievitare ulteriormente i fatturati dei network di vendita legale

3. http://www.edelman.com/image/insights/content/WhitePaper011107sm.pdf.
4. L. Lessig, *Code and Order Law of Cyberspace*, Basic Books, New York, 1999.

di file mp3 e video. Insomma: cambiano le regole del conflitto, ma non è che il conflitto sparisce e, l'infrastruttura della rete, in barba ai miti che ne esaltano la natura «anarchica», resta una infrastruttura di comando, in cui ogni spazio di libertà può essere conquistato solo attraverso la lotta. Esistono ancora minoranze che sfuggono a questa logica, ma le tradizionali forme di contrattacco e resistenza sono sempre più marginali e di nicchia. Non a caso qualche tempo fa abbiamo potuto leggere sulla home page del Caos Computer Club, simbolo berlinese del movimento hacker mondiale, un titolo che recitava: «Ci arrendiamo».

– In tutta la performance, da Presence, al Bloki FreepreXXX, abbiamo lavorato sempre con l'interesse di sperimentare l'economico, lavorando in modalità riconoscibili come artistiche piuttosto che formali, ma sempre verso la creazione di modelli di business sostenibili. Perché anche se il Web 2.0 è stato un bell'esperimento su come scambiare non oggetti materiali, ma sostanzialmente rapporti, in qualche modo questo 2.0 sembra un oggetto con la data di scadenza. Cosa verrà dopo a tuo avviso?

Credo che sia quasi impossibile fare previsioni. Dal punto di vista economico, allo stato dei fatti, c'è una sola cosa che funziona, vale a dire il modello di business fondato sull'advertising incarnato da Google. Però è evidente che non tutti possono campare di advertising, non fosse altro perché questo mercato è quasi interamente monopolizzato da una sola impresa, che è appunto Google, la nuova Microsoft dell'era della rete, che ha messo in crisi le vecchie logiche fondate su un rigido controllo giuridico della proprietà intellettuale e costretto l'industria culturale a venire a patti, a ridurre cioè le proprie pretese in materia di copyright in cambio della speranza di accedere a una fetta del banchetto pubblicitario. Si tratta tuttavia di un meccanismo che non può autoalimentarsi all'infinito: non tutte le attività di produzione/distribuzione di beni e servizi attraverso la rete si possono basare esclusivamente sulla pubblicità.

L'unica alternativa è quella incarnata da Apple (iTunes più iPhone, per capirsi), che, invece di fare come gli operatori telefonici che regalano i telefonini per farti fare l'abbonamento e venderti servizi, fa il contrario: ti «regala» la musica (nel senso che la vende a prezzi così bassi che non le consentono di realizzare profitti) per venderti l'hardware: iPhone, iPod e chi più ne ha più ne metta. E ora ci sta provando anche Amazon che si prepara a vendere e-book a prezzi contenuti per lucrare sui device di lettura come Kindle. A parte questi modelli, all'orizzonte non si vede nulla di veramente nuovo. Le piattaforme come Twitter e Facebook continuano ad accumulare u-

tenti nella speranza che prima o poi qualcosa succederà. Ma non c'è nessuna garanzia reale che alla fine arrivino davvero i profitti. Soprattutto in una situazione di grave crisi economica qual è che oggi stiamo attraversando. Dopo la botta che la New Economy si era beccata con il crollo dei titoli tecnologici del 2000-2001, oggi ne arriva un'altra: in un momento in cui tutti predicano la necessità di tornare a rispettare le dure leggi della «economia reale», non tira aria buona per i profeti dell'economia virtuale.

*– Con questo ci conduci quasi per mano all'ultima domanda… «*Shadow Cities*» di Robert Neuwirth è un saggio bellissimo – ma soprattutto interessante, che descrive un futuro prossimo dove circa 2 miliardi e mezzo di persone vivranno in squat illegali, e un presente fatto di popolazioni povere che amano e usano il cellulare. Secondo te, in uno scenario di questo tipo, dove se lo vanno a cercare le persone un modello di business?*

Scenari simili sono stati descritti in molti romanzi cyberpunk: penso soprattutto allo spassoso *Caos Usa* di Bruce Sterling (pubblicato in Italia da Fanucci). Sterling descrive un'America devastata dalla crisi economica, dove gli ex-lavoratori della New Economy e i membri della middle class, caduti nella miseria più nera, si trasformano in tribù nomadi che girano per il paese su vecchie macchine scassate. Tutti poverissimi, ma muniti di portatile connesso via wireless… Se ci pensate questo scenario non è molto lontano da quanto sta succedendo oggi nella Bay area, dove l'amministrazione ha dovuto creare dei parcheggi per gli ex-ricchi della Silicon Valley, i quali, avendo perso la casa a causa della crisi provocata dalla bolla dei titoli immobiliari, sono costretti a dormire nelle loro automobili.

Ricollegandomi alla domanda precedente, tutto ciò solleva interrogativi radicali in merito al futuro del modo di produzione capitalistico. I processi di finanziarizzazione e virtualizzazione dell'economia degli ultimi decenni sono la via che il capitalismo ha imboccato per sopravvivere alla crisi degli anni Settanta, quando lo shock petrolifero e gli effetti di un formidabile ciclo internazionale di lotte operaie avevano drasticamente ridotto i margini di profitto. Ma nel momento in cui anche la strada della finanziarizzazione e della virtualizzazione si chiude, non si vedono altre vie di uscita. Per le grandi imprese che negli ultimi anni hanno sfruttato il lavoro gratuito e l'intelligenza collettiva di milioni di utenti della Rete si prospettano tempi duri.

Quanto al futuro non mi azzardo a fare previsioni. È una fase complessa e caotica di transizione destinata, a mio parere, a dura-

re a lungo. Come e se ne verremo fuori, è difficile da dire. Nel suo ultimo libro il mio amico Alfonso Gianni[5] scrive giustamente che le proporzioni dell'attuale crisi capitalistica sono tali da spaventare, nel senso che, in una fase storica in cui non si prospettano reali alternative di civiltà, esiste il rischio di precipitare in una situazione davvero catastrofica. Naturalmente dobbiamo restare attaccati alla speranza che le cose non vadano così, che ci resti il tempo di ricostruire un progetto alternativo (ma per questo occorre che milioni di persone ritrovino le energie per incazzarsi e lottare).

Quanto a dove cercare un modello di business in questo scenario…che ne so? Sono un dipendente pubblico e fra poco vado in pensione, a voi ragazzi posso solo fare i miei auguri! A parte le battute, non saprei davvero che rispondere su quest'ultimo punto.

5. A. Gianni, *Goodbye liberismo*, Ponte alle Grazie, Milano, 2009.

Luigi Pagliarini

Artista, curatore, progettista multimediale e programmatore, si laurea in psicologia, focalizzando la sua ricerca negli ambiti della robotica e dell'intelligenza artificiale. Pubblica su giornali e riviste, e le sue opere, esposte in diversi musei in Italia e all'estero, ricevono onorificenze e premi internazionali.

Attualmente è docente di Teoria della Percezione e Psicologia della Forma presso l'Accademia di Belle Arti di Bari; Consultant Professor di *Robot and Dynamic Systems Interfaces* presso il Playware Lab della Danish Technical University di Copenaghen; fondatore e direttore Artistico del Pescara Electronic Artists Meeting; presidente dell'Associazione Culturale Artificialia; direttore artistico di Ecoteca; membro di EvoNet (Evolutionary Computation Network) e membro direttivo di EvoMusArt; fondatore e membro Direttivo della Commissione Internazionale di RoboCupJunior; membro del comitato editoriale della Rivista di Psicologia dell'Arte; consulente della Entertainment Robotics (DK) e della Visual Emotion (Produzioni Video).

L’umanità di un risponditore automatico

– Conosci Angel_F sin dall’inizio: lui, secondo te, è vero o falso?

Bisognerebbe iniziare a prendere seriamente in considerazione il fatto che il limite tra verità e finzione sarà presto abbattuto: resta da capire quando, socialmente, saremo pronti a farlo in modo drastico e definitivo. La mia attitudine mentale mi porta a seguire la via dei pionieri: e per me il finto, in un qualche modo, è già diventato reale (quindi Angel_F è finto… ma fino a un certo punto). Lo è diventato attraverso la televisione e lo era già prima con la letteratura. Però nella fattispecie dell’elettronica questo «finto» ha un grado di autonomia particolare. Perché è fisicamente interattivo e proprio per questo più verosimile. D’altronde, come i napoletani c’insegnano, non è vero ciò che è vero, ma è vero ciò che è verosimile. Tant’è che funzionano meglio delle buone menzogne piuttosto che il racconto della verità. Molte volte.

– Il «falso» spesso si presenta in forma di «replica», e oggi possiamo osservare un dilagare di questo fenomeno nella sempre più diffusa tendenza a replicare l’essere umano. Il fatto è più evidente quando ci troviamo (ad esempio con i personaggi del cinema, di certi videogiochi e di certa letteratura) di fronte ad esseri che non sono veri e propri robot, ma «manichini» che si comportano come umani e che «sembrano» tali. Ma ci sono anche fenomeni più interessanti: da un lato le persone hanno quotidianamente esperienza di sistemi automatici che simulano l’umano: ogni giorno si trovano a dover ascoltare (e spesso a interloquire con) risponditori automatici di compagnie telefoniche, sistemi vocali dei navigatori satellitari, suonerie del cellulare, ecc. D’altro lato

sono anche abituate a interagire con entità che nulla hanno di umano, ma che vengono trattate attribuendogliene le caratteristiche: ci si riferisce a società e grandi marchi (come Nike, Google, McDonald) come a delle strane e complesse «persone» dotate di desideri, intenti, diritti, volontà, punti di vista... Da cui la domanda: è più umano un risponditore automatico di una compagnia telefonica, o un marchio globale?

A mio avviso è più umano il risponditore automatico della Telecom. I marchi, della Nike o di Google, sono i soggetti più disumani che possiamo immaginare: sono completamente depersonalizzanti. I risponditori, anche se hanno pochi gradi di libertà e sono predefiniti, ti lasciano almeno in parte una possibilità di interpretazione della realtà. Viceversa i famosi grandi produttori – ho avuto a che fare con qualcuno di questi personalmente – tendono con costanza a imprimere sull'utente finale una forma di condizionamento operante in termini psicologici. È una tecnica psicologica antica in cui tutto quello che si fa è coattare o costringere in una nicchia sempre più piccola l'utente. Lo si annichilisce, si cerca di associare ogni sua scelta all'esistenza di un Logo. Lo si riduce all'idiozia, perché più è «scemo» più non si fa domande, più compera incondizionatamente il prodotto. Credo che il risponditore automatico sia un nobiluomo al confronto!

Travalicando forse leggermente l'oggetto della domanda, aggiungerei una riflessione. Tutti parlano della clonazione artificiale dell'uomo, in particolare nell'ambito della biologia e dell'intelligenza artificiale. Ora, proprio perché se ne fa un gran parlare, sento di dover fare alcune precisazioni. L'approccio che mi appare più utile è quello psicodiagnostico, secondo il quale l'uomo, nei suoi reparti più inconsci, ha delle pulsioni fortissime e spesso nascoste ma ci sono due pulsioni che comunque avverte benissimo.

Da una parte c'è il senso della sua incompletezza e della sua inadeguatezza esistenziali. Quindi, che fa? Cerca delle soluzioni artificiali (c'è una sorta di «drive» dietro al fatto che tutti quanti dicono «bellissimo!» e si entusiasmano di fronte a queste creazioni. E per me, appunto, è il senso di inadeguatezza che sorpassa l'uomo a destra, e senza freccia).

Dall'altra c'è un senso di colpa enorme che deriva dall'autoconsapevolezza che noi, esseri umani, abbiamo degli aspetti di negatività evidenti anche a livello biologico. Qualcosa che non viene sviscerato fino in fondo anche per parametri religiosi. L'uomo sa di essere e contenere il «male», anche il cosiddetto leader spirituale lo sa. Lo sa benissimo. Tant'è vero che probabilmente diventa leader proprio per questo. Ma, al di là di tutto ciò, l'uomo cerca di costrui-

re un suo clone artificiale per epurarlo dal male. A livello inconscio sociale funziona questo meccanismo *buttom-up* che parte dal midollo e spinge. Il midollo sa di essere incarognito e cerca di produrre a livello della corteccia un servo meccanismo che sia più puro di se stesso. Tanto è vero che paradossalmente io stesso vedo nascere più comitati sull'etica nell'ambito della robotica piuttosto che nell'ambito… umano. Ormai ci preoccupiamo più dell'etica delle macchine che dell'etica degli esseri umani. Ci scandalizziamo più se un robot «piscia» (!), per intenderci, che non se se un israeliano e un palestinese si fanno reciprocamente a fette…

Comunque sia, secondo me questa è la cosa da sottolineare: la bacatezza di fondo dell'essere umano. Perché è la spinta cognitiva inconscia, il drive, come dicevo prima, che raccoglie queste pulsioni, questi stimoli, trasformandoli in artificiosità.

Poi, probabilmente, dietro queste strabilianti pulsioni ce n'è senz'altro una sessuale. Esiste un aspetto freudiano non trascurabile dietro la costruzione di queste «macchine»: un eros enorme, che rappresenta il fallimento del tentativo di espiazione del suddetto senso di colpa. Tant'è vero che di tutti gli umanoidi, di tutti gli androidi eccetera eccetera, i più shockanti che ho visto sono quelli che si rivolgono a un mercato dell'eros. In sostanza, raramente si osservano, a livello scientifico, dei robot fatti così bene come quelli prodotti per il mercato delle pornostar artificiali… È una matrice chiaramente riconoscibile.

– Passiamo agli aspetti relazionali. Molti degli studi di robotica analizzano la possibilità di realizzare relazioni credibili tra esseri umani e macchine. Puoi citare qualche esempio in tema, e dirci perché ti sembra significativo?

Ad esempio possiamo citare Kismet. È un robot prodotto dal MIT e pensato proprio per creare relazioni. Come robot è molto semplice, se non stupido. Lo studio alla sua base è incentrato nella creazione di meccanismi di azione-reazione volti alla instaurazione di relazioni, piuttosto che a esprimere intelligenza in maniera esplicita. È un aspetto interessante.

Questi studi sono cominciati agli inizi degli anni Novanta. C'eravamo un po' tutti quanti lì dentro, in quel calderone. Tra questi, ero uno dei pochi che proveniva da un background psicologico, quindi fui tra i primi ad avventurarmi verso la «artificializzazione»

delle emozioni. Ho iniziato a lavorare sul software e successivamente, con LEGO, a traslare, a portare nell'hardware gli studi fatti sul software. E Cyinthia Breazeal, la coordinatrice del progetto Kismet, sia per motivi politici che economici – ovviamente il MIT è un grandissimo business – è stata la punta di diamante di questa ricerca, con Kismet appunto. E lì è chiaro che il punto nodale è l'interrelazione uomo-macchina. Nelle mie teorie, nel mio approccio e anche nel mio parlare ho ormai abolito l'interaction-design come concetto sostituendolo con l'idea d'interrelazione uomo-macchina. Il problema centrale non è che l'uomo piloti la macchina, ma che l'uomo interagisca con la macchina. E ciò è effettivamente problematico. Perché se la macchina, come Angel_F, deve interagire con l'essere umano, deve necessariamente stabilire una relazione emotiva con chi la usa.

E i robot, come tutti i sistemi di AI sono quelli più in grado di stabilire una relazione emotiva perché hanno un grande grado di rumore e di imprevedibilità. L'emotività nasce per catturare l'imprevedibilità: l'emozione si relaziona all'imprevedibile come il maschio alla femmina. Per cui Cyinthia ha puntato su questo, giustamente. Ne ha annusato l'importanza tant'è vero che sono venti anni che è sulla cresta dell'onda per via di questi studi.

Ma siamo sempre al punto di partenza. Perché il messaggio che passa è questo: il robot vuole essere buono. Il problema è che il robot deve essere comunicativo e quindi possibilmente in tutti i suoi aspetti deve essere un «bonaccione», per capirsi. Tant'è vero che quando vai a vedere gli studi di Cyinthia sono tutti estremamente ingenui, sotto il punto di vista psicoanalitico. Non c'è cattiveria. Vengono sempre utilizzate le emozioni buone. Sono deficitari sostanzialmente. Al massimo si arriva alla tristezza. Ma le emozioni principali, quelle di base, sono cinque e tu non ti puoi dimenticare che esiste anche la rabbia, eppure non viene mai decodificata.

Ma se tu cloni l'uomo, devi clonare anche il male, la violenza, la rabbia… allora torniamo al fatto che questa «rimozione» sistematica è una traccia analitica forte sottostante tutti i tentativi di clonazione.

– Angel_F riesce a comunicare con la gente, gente comune: non addetti ai settori, né persone che conoscono lui o la performance. Ma nessuno si è creato problemi davanti all'identità di Angel_F: suscitava curiosità, interesse, ma nessuna reazione di rigetto né scompenso. Eppure si tratta di un bambino, anzi della faccia di un bambino spesso portata a spasso su un passeggino, dentro un pc… Perché?

Non mi stupisce. Nei limiti delle mie capacità di analisi, sono due le ragioni principali.

Il primo, ovvio, è bioevolutivo, filogenetico, insito nei nostri cromosomi e si traduce in: dove c'è il piccolo della specie si innescano tutta una serie di meccanismi psicologici tali che tu diventi immediatamente buono. Quando vedi il bambino, qualunque sia la sua forma – vera o verosimile – entrano subito in gioco la mamma e il papà che sono in te: ti trasformi. Per cui, anche se non è «vero», istintivamente, bestialmente se volete, instauri subito un legame protettivo (affettivo, curativo, tutelativo eccetera eccetera). Quindi quella cosa ti viene da sotto e ti invade e non puoi bloccarla, non puoi reagire diversamente. L'altro fattore riguarda l'inconscio sociale, di cui abbiamo parlato prima, che cerca di valorizzare solamente l'aspetto della tecnologia buona.

Ora questo io lo trovo estremamente ingenuo. Una tecnologia che proviene dall'essere umano non può che essere umana nelle sue fondamenta, una tecnologia che si porta dietro dei gradi di imprevedibilità e di autonomia che non possiamo calcolare al momento (o comunque se prevedibili, l'unica cosa che puoi prevedere è il caos). E invece questa colpa inconscia che ci portiamo dietro fa sì che diamo importanza, o meglio intravediamo soltanto l'aspetto buono della tecnologia. Tant'è vero che poi dov'è che la tecnologia sfonda? Sfonda solo sui pets, gli animaletti. Anche Angel_F è in un qualche modo un pet. Un pet umanizzato con una forte marcia in più, ma in realtà il mercato della robotica cosa vende? Vende i cani, i gatti, le paperelle, i dinosauretti: vende l'ingenuità. Vende e acquista ingenuità a go-go. Sostanzialmente è questo! Perché questo è il modello diffuso, che secondo me va ripensato. A partire da chi li vende e chi li costruisce, questi animaletti.

Quindi da una parte c'è il senso di colpa e dall'altra parte si compra-vende il senso di colpa.

Su Angel_F bisogna dire anche un'altra cosa. Angel_F viene sempre presentato in un contesto «speciale». Nel senso che Angel_F viene sempre vestito di un contorno molto popolare. Io l'ho visto sul passeggino, l'ho visto in un atteggiamento molto «pop». Angel_F non è una creatura artistica snob: è proprio quella che va al mercato. Quindi mi sembra evidente che finisca per avere una doppia leva rispetto a tutti i suoi «simili». Perché i prodotti della robotica e dell'intelligenza artificiale, essendo un grande business sia istituzionale che industriale, vengono sempre «leccati» in tutti i modi possibili: più sono lucide più valgono… Quindi l'articolo sul gior-

nale, il servizio televisivo, l'idea di super intelligenza (che poi non si sa più se è più intelligente chi l'ha realizzata quest'intelligenza, o lei stessa in quanto entità artificiosa). Angel_F è dirompente rispetto a questo modello. Nel senso che viene ri-umanizzato al massimo grado, riportato terra terra, veramente sul suolo, e appare nei contesti con accompagnatori veramente, assolutamente *cheap*, a basso prezzo. *Cheap* non nel senso del valore ma dell'accessibilità effettiva. Al popolo. E questo ha una doppio effetto e una doppia portata, perché quello che mi dicevano che era intoccabile adesso lo posso toccare, realmente. Angel_F, rispetto a un oggetto che costa 5.000 euro, o 3.000 euro o, se vogliamo anche 300 (e che comunque io non ce la faccio a comprarlo perché devo comprare le carote o il sedano), va direttamente davanti alla bancarella del sedano e delle carote e quindi diventa tangibile: è possibile toccare quello che ti avevano promesso che era toccabile, ma poi non lo è. Perché il target di un prodotto tecnologico va comunque a colpire la medio-alta borghesia.

Cercano di costruire dei personaggi che abbiano a che fare con artifici sempre più inarrivabili. Infatti è chiaro che il mercato tecnologico – e in particolare un certo mercato tecnologico – separa e tende a separare sempre di più: il famoso digital-divide è anche e soprattutto questo… Ed è ovvio che, anche l'intelligenza artificiale è una frontiera bellica. Lo è di fatto e socialmente. Lo è di fatto perché parecchio asservita ai militari e quindi alle guerre. E lo è socialmente perché combatte una guerra che è di separazione di classe. Non è che io voglia tornare indietro al marxismo: non mi interessa. Però effettivamente se vuoi dividere una classe, crea un artefatto, una tecnologia, dagli un costo e un grado di accessibilità culturale elevato, che separa, ed eccola là che l'hai creata, la classe. Tant'è vero che tutte le scuole private, quelle «per ricchi» la prima cosa che ti dicono è: «Noi facciamo informatica ad alto livello». Perché sanno che socialmente l'informatica nelle classi più popolari è negata. O che comunque è data col contagocce, senza speranza. Del resto parliamoci chiaro, se le compagnie telefoniche e i produttori di cellulari devono guadagnare miliardi per un tecnologicamente «nulla», si devono garantire che esista una fascia della popolazione, quantitativamente consistente, disposta a lavorare un mese per comprarsi tal «nulla».

– Benissimo, allora parliamo del parallelo tra quello che succede a livello tecnologico e quello che succede a livello economico. C'è questa promessa inarrivabile, fasulla, finta di questa specie di redenzione dalla colpa e dall'altra di libertà tramite modelli di economia accessi-

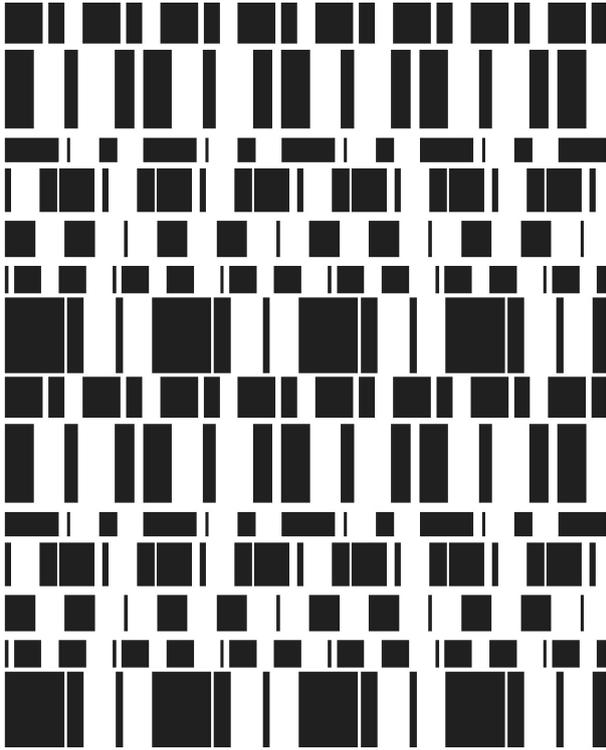
bili, a sua volta falsa. Perché poi alla fine siamo sempre noi. Angel_F infatti si è cimentato nella creazione di modelli di business originati dalla rete, sentendosi in colpa anche lui probabilmente. Con risultati disastrosi. Perché alla fine è venuto fuori che se non c'è il venture capital dietro ancora non combini niente… Tu cosa ne pensi della liberazione attraverso la rete?

E che devo dire? È chiaro: è la più grande presa per i fondelli! È un'altra cosa come l'etica… non c'è niente da fare. L'uomo ha creato uno strumento, un artefatto che ha una marcia in più, in effetti l'elettronica permette l'interattività. E soprattutto se si parla di rete, l'interconnettività. E quindi cosa fa per spacciarla? Così come per l'etica della robotica la spaccia per buona. Come fai per passarla per buona? Tiri fuori il concetto più massacrato dall'alba dell'esistenza dell'uomo: la libertà. E, al di là del fatto che nessuno ha mai capito bene cosa sia la libertà, è semplicemente un trucco. Il robot in quanto entità tridimensionale presente in uno spazio geografico per poter collocarsi deve passare per buono. La rete che è un'entità virtuale, con poca geograficità, come può passare? Ha troppi punti per essere buona in sé: non è verosimile. Allora salta fuori una differente strategia di verosimiglianza e dici: è libera. Perché è l'unica cosa che di fantastico puoi dire della rete. In realtà la rete non è affatto libera. Qualsiasi bit che parte da un posto e arriva a un altro può essere rintracciato: sanno che sei stato tu, sanno l'ora il, minuto, il secondo e a differenza delle altre tecnologie anche il millisecondo in cui l'hai fatto. E quindi è proprio la meno libera di tutte. È chiaro che fa leva su un concetto diverso. Diciamo che la rete non è libera: loro spacciano per libertà quella che alla fine è una paura. La paura della globalizzazione. Perché la rete ha una sola caratteristica: è terribilmente globale. Quindi, per spacciarla, viene vestita di questa aurea di libertà, mentre nasconde un pericolo grosso. L'interconnettività globale. Questo è «il» fatto della rete, e non ha nulla a che vedere con la libertà. (Certo, prima ci si metteva più tempo ma ci si arrivava lo stesso a parlare con qualcuno dall'altra parte del mondo. Quindi le vere caratteristiche dell' interconnettività sono l'accessibilità e la velocità di comunicazione). Tutti i poteri forti della terra così come non hanno alcun interesse ad acculturare la popolazione, non hanno interesse a liberarla. Perché quando la liberi non ci guadagni più sopra. Quindi tu usi la rete per imprigionare cognitivamente in maniera più capillare possibile quello che prima non potevi imprigionare. La rete è un ottimo strumento di controllo della popolazione. La spacci come strumento di libertà, fai in modo che arrivi nei tessuti più capillari della società – com'è stato fatto con estrema abilità con i cellulari –

quindi usi tutti gli strumenti propri dell'elettronica verso la radicalizzazione e la capillarizzazione del controllo.

Poi è chiaro anche che qualsiasi cosa crei su una statistica di due o tre miliardi di utilizzatori trovi qualcuno che ringraziando Dio, trova il modo di rimescolare le carte! Bisogna sempre mettere in conto che hai a che fare con sei miliardi di menti per cui per quanto tenti di controllarle trovi chi suo malgrado – perché è sempre suo malgrado rispetto a te venture capital – trova l'hack, il bug, il virus. Che poi sono aspetti virali del biologico, del sociale, dell'economia, della politica e come tutti i virus nel corpo vengono più spesso metabolizzati che uccisi.

– Ultima curiosità, un giudizio di Angel_F come tuo alunno…

Uhmmm, io come persona ho veramente dei problemi mentali con i confini, per cui definire dove inizia una cosa o una persona e inizia l'altra è sempre un problema. Io detesto le frontiere: passandole spesso poi le detesto in maniera particolare… A parte questo io credo che non c'è un punto dove inizia Angel_F e dove inizio io o viceversa, o dove iniziate voi e finisco io e così via. Insomma, secondo me l'amore è quello che conta nel mondo, per cui quando le persone si amano e stanno bene insieme riescono a creare insieme diverse cose e finiscono per essere una cosa sola. Poi per comunicarla, quest'entità, vengono create delle distinzioni, si è costretti a frammentarla, perché le menti sono limitate e hanno bisogno d'identificarsi in nomi, in circostanze, in cose. E quindi il rapporto è totalmente di prossimità. Non posso dire che Angel_F è un estraneo e di conseguenza non posso giudicarlo: sarebbe come giudicare mio figlio! Quando le cose e le persone sono troppo vicine non le vedi per intero, per cui non sono in grado di giudicarlo: n.g. Non-Giudicabile!

glossario

Algoritmo

L'algoritmo è una sequenza logica di istruzioni elementari (univocamente interpretabili) che, eseguite in un ordine stabilito, permettono la soluzione di un problema in un numero finito di passi. A seconda del campo di applicazione l'algoritmo prende la forma di istruzioni di linguaggi di programmazione, di sequenza di passi per eseguire una dimostrazione matematica, di elementi del procedimento per preparare una ricetta di cucina, di istruzioni su un manuale di istruzioni… L'algoritmo non è, infatti, dominio dell'informatica, ma è presente in ogni ambito per cui si possano specificare sequenze di istruzioni per eseguire alcuni compiti. Anche l'arte ha usato gli algoritmi, a partire da B.Laposky, M.Noll, K.Knowlton, dei primi anni anni Cinquanta, o R. Verostko, immediatamente successivo, fino ad arrivare al giorno d'oggi in cui artisti e creativi, grazie al software, possono utilizzare con facilità algoritmi di ogni genere per creare opere d'arte e visualizzazioni interattive.

L'arte classica non fa eccezione, basti pensare alle poesie Dada di Tristan Tzara, o alle composizioni grafiche di Sol Lewitt. Ma si potrebbe andare anche più indietro, ad esempio fino al XVII secolo, quando Quirinus Kuhlmann proponeva i suoi 13*12 sostantivi che potevano essere mescolati arbitrariamente in modo da portare a 10114 permutazioni del testo, o, ancora, con Sefer Jezirah e Mallarmé.

ASCII

Acronimo di American Standard Code for Information Interchange, è un sistema di codifica dei caratteri comunemente utilizzato nei calcolatori. Insufficiente nel rappresentare i caratteri tipi-

ci delle lingue delle varie parti del mondo, il sistema è stato esteso più volte. Alcune estensioni hanno riguardato l'aggiunta allo standard di simboli e caratteri grafici, o di modi per rappresentare colore e posizione anche sui primordiali terminali non-grafici degli albori dell'informatica, diventando per questo strumento di molteplici forme espressive. Dalla scrittura «l33t» (tipica dei pirati informatici e dell'underground tecnologico che si incontrava sulle reti Usenet e IRC) che sostituiva numeri e caratteri grafici alle lettere, fino alla ASCII e ANSI art. La ASCII art ha goduto di particolare successo e, nel corso degli anni Ottanta e Novanta, un'attiva scena internazionale produceva grafica con costanza, alimentata dalle richieste delle BBS pirata: loghi, suggestive grafiche, decorazioni con l'estetica dei fumetti, della street art e della letteratura cyberpunk. Inoltre, fra i pirati che commissionavano questi lavori era pratica comune pagare gli artisti con software illegale, accessi a BBS frequentate dall'élite della pirateria internazionale o mezzi per poter accedere a Internet in maniera gratuita (carte di credito e telefoniche clonate, accessi su computer di aziende e Università…).

Avatar

Presso la religione induista, un avatar (o avatara) è l'assunzione di un corpo fisico da parte di Dio o di uno dei Suoi aspetti. Rama e Krishna sono le principali avatar (incarnazioni) di Vishnu (Dio), e su di essi è fondata la filosofia dell'Induismo. Per traslazione metaforica la parola Avatar indica, su Internet e nei mondi virtuali, l'immagine che una persona sceglie per rappresentarsi. Blog, Social Network e spazi virtuali sono quindi popolati proprio attraverso avatar, che costituiscono l'essenza dell'estetica ondine di un individuo, comunicando agli altri la sua «apparenza». Gli avatar sono diventati a tutti gli effetti il veicolo tramite cui affrontiamo la nostra mutata forma identitaria. Falsificazione, sessualità multiple, personalità multiple, ma anche congiunte, o assenti: su Internet si può essere uomo, donna, bambino, vecchio, ma anche centinaia di uomini e donne contemporaneamente, animali, robot. Oppure, gestire collettivamente una singola identità attraverso l'intervento di migliaia di persone. Un avatar è esso stesso dinamico: basta cambiare un'immagine e aggiungere pochi caratteri per mutare sesso o età. L'avatar sta diventando sempre più uno strumento per la propria espressione, raggiungendo la forma del corpo virtuale. Ad esempio sui mondi virtuali come Second Life, in cui il corpo diventa oggetto di commercio per assicurarsi corpi, pelli, vestiti e accessori più belli e performanti. L'essere umano, attraverso l'avatar, dispone quindi di meccanismi per esporre e manipolare le proprie multi-identità.

Backend
Si chiama così il «retro» dei sistemi, dove viene eseguito il codice e si memorizzano i dati, poi usati sulle interfacce. Spesso siti Web e sistemi informatici sono degli «iceberg»: piccole parti (la punta) nascondono sistemi sconfinati (i resto dell'iceberg), fatti di migliaia di tabelle su molteplici database, stanze piene di computer e di condizionatori d'aria, palazzi pieni di operatori. Il backend è, quindi, non solo composto da hardware e software, ma anche da persone e infrastrutture.

Bambola e genere
La contrapposizione del termine «bambola» al termine «genere» implica la possibilità di osservare sessualità e forme-di-esistenza che vanno oltre la concezione classica maschio/femmina, umano/bambola, accettando l'esistenza di forme ibride e mescolate che sono complete ed esistenti nel mondo contemporaneo, proprio grazie alle possibilità tecnologiche e di processo, in grado di moltiplicare identità, di mischiare personalità, di miscelare sessi, materiali, messaggi e idee. Una realtà in cui anche gli eseri umani mutano e diventano multipli, bambola, ibridi, connettivi, proprio come Angel_F.

BBS
Il *Bulletin Board System* è un computer che utilizza un software per permettere a utenti esterni di connettersi ad esso attraverso la linea telefonica, dando la possibilità di utilizzare funzioni di messaggistica e *file sharing* (condivisione di file). Il sistema è stato sviluppato negli anni Settanta e ha costituito il fulcro delle prime comunicazioni telematiche amatoriali, dando vita alla cosiddetta telematica di base. I movimenti che hanno dato vita ai concetti di *shareware* (tipo di licenza molto diffusa negli anni Novanta per cui un software in versione di prova viene distribuito liberamente per un periodo limitato di tempo, generalmente trenta giorni) e software libero sono nati nelle BBS, attraverso lo scambio di software non protetto da limitazioni di copia, come per esempio «Pkzip» e le versioni dimostrative di «Wolfenstein 3D» e «Doom» (giochi divenuti celebri tra i giovani degli anni Ottanta e Novanta proprio grazie alla loro diffusione libera). Per gestire o utilizzare una BBS erano necessarie conoscenze tecniche piuttosto elevate e attrezzature particolari, il che rendeva solitamente i BBS regno di veri e propri appassionati ed esperti. Nonostante la complessità, la possibilità di creare reti in totale autonomia ha reso le BBS uno strumento estremamente potente, che è stato utilizzato nel corso del tempo per i motivi più differenti. Movimenti politici, pirateria, spaccio di droga, criminalità organizzata, comunità di emigrati, anarchia, pornografia, e arte sono stati tutti grandi creatori e utilizzatori di BBS.

Bug

Il Bug, o «baco», nell'informatica identifica un errore nella scrittura di un programma software. Meno comunemente, il termine può indicare un difetto di progettazione in un componente hardware che ne causa un comportamento imprevisto o comunque diverso da quello specificato dal produttore. Bug vuol dire anche «insetto», e l'uso di una tale immagine per descrivere un errore informatico deriva dagli albori della storia dei computer, quando questi erano costruiti da valvole o parti meccaniche, per cui un insetto che si inseriva, ad esempio, tra due ingranaggi poteva realmente causare un errore. Questa suggestione è stata usata più volte nella narrativa e nel cinema, e nel gergo dei programmatori i bug sono spesso protagonisti di detti e battute. Angel_F stesso è prodotto di un bug, di un errore causato dall'interazione imprevista tra più software.

Ciclo macchina

I computer scandiscono il tempo con il *clock* (orologio): ad ogni passo dell'orologio (il *tick*) può essere eseguita una operazione di base, tra quelle messe a disposizione dal linguaggio macchina del processore (CPU, *Central Processing Unit*). Un cliclo macchina corrisponde, per grandi linee, a un *tick*, e la sua durata dipende dallo specifico processore: lunghezze tipiche vanno dal microsecondo al millisecondo. Diverse tecnologie gestiscono l'esecuzione delle istruzioni in maniera differente. Ad esempio, alcuni processori possono eseguire più operazioni di certi tipi durante lo stesso ciclo macchina, mentre altri processori offrono operazioni di base assai complesse per cui in un singolo ciclo macchina è possibile svolgere anche compiti di una certa rilevanza. La differente scansione del tempo è alla base della differenza tra i processori CISC (*Complex Instruction Set Computers*) e quelli RISC (*Reduced Instruction Set Computers*): i primi tendono ad avere *clock* più lenti e istruzioni più complesse; i secondi tendono ad avere frequenze di *clock* più elevate, ma set di istruzioni più basiche. Nel libro il ciclo macchina è l'unità di misura del tempo di Angel_F, ed è alla base di alcune considerazioni sulla variabilità di tale scansione e sulla mutazione della percezione della dimensione temporale introdotta dalle tecnologie digitali.

Creative Commons

Le *Creative Commons Public Licenses* (CCPL) sono delle licenze di diritto d'autore che si basano sul principio «alcuni diritti riservati»: il progetto fornisce diverse licenze libere che i detentori dei diritti di copyright possono utilizzare quando rilasciano le proprie opere in rete. Oltre alle quattro opzioni di base e delle loro combi-

nazioni (*Atribuzione*: indicare obbligatoriamente l'autore dell'opera in modo che sia possibile attribuirne la paternità; *Uso Non Commerciale*: non sono consentiti usi commerciali dell'opera creativa, *Non Opere Derivate*: non sono consentite elaborazioni dell'opera creativa; *Condividi allo stesso modo*: si può modificare l'opera ma l'opera modificata deve essere rilasciata secondo le stesse condizioni scelte dall'autore originale), dal 2009 esiste la licenza 0 con cui l'autore rinuncia a qualunque diritto sull'opera, che può essere utilizzata da tutti, in qualunque modo, per sempre e senza condizioni. Le licenze Creative Commons sono state anticipate dalle licenze *Open Publication License* (OPL) e GNU *Free Documentation License* (GFDL). La GFDL è intesa principalmente come una licenza per la documentazione software, ma è anche in uso per progetti che non riguardano strettamente il software, come ad esempio Wikipedia.

Cristallo

Un cristallo è un oggetto solido costituito da atomi, molecole e/o ioni aventi una disposizione geometricamente regolare, che si ripete indefinitamente nelle tre dimensioni spaziali, detta reticolo cristallino o reticolo di Bravais. Nel libro il termine cristallo viene utilizzato come metafora per descrivere il modo in cui una base di dati (il linguaggio di Angel_F, qui ancora nelle sembianze di Bloki) sia organizzata secondo principi strutturali. I singoli contenuti (le parole e i simboli) sono disposti come le molecole di un cristallo, a denotare tramite legami e forme sequenze, relazioni e dipendenze. Il cristallo di Angel_F ha anche struttura ricorsiva: elementi del cristallo possono essere, a loro volta, cristalli. È questo un comportamento presente anche in natura. Nel caso del cristallo linguistico di Angel_F sta a indicare come strutture ricorrenti possano essere prese in considerazione in forma autonoma.

Cyberpunk

Il Cyberpunk è un genere letterario fantascientifico distinguibile per il suo approccio all'«alta tecnologia e alla bassa società». Le storie cyberpunk contengono spesso scontri tra hacker, intelligenze artificiali e megacorporazioni, e trattano di scenari di futuri non troppo distanti in cui le tecnologie invadono le nostre vite quotidiane, assieme a droghe, deterioramento dell'ecosistema e del benessere sociale. L'atmosfera dominante è quella dei film noir, ma applicata a contesti urbani duri, violenti. Bruce Sterling ha definito il cyberpunk come «l'integrazione del mondo high tech e della cultura pop, specialmente nel suo aspetto underground».

Cyberspazio

Il termine ha radici nella scienza cibernetica di Norbert Wiener. Il cyberspazio integra una serie di modalità (sensori, segnali, connessioni, trasmissioni, processi, controllori, visualizzazioni, stimolazioni…) per generare un'esperienza virtuale interattiva cui si accede per comunicare in maniera indipendente dal luogo o dal contesto in cui si trovi il corpo fisico. Come esperienza sociale, il cyberspazio consente alle persone di interagire, scambiare idee, condividere informazioni, fare affari, dirigere azioni, creare arte, giocare, discutere… Il termine è stato coniato da William Gibson.

Cyborg

Un Cyborg è un organismo cibernetico. Il termine fu creato nel 1960 quando Manfred Clynes e Nathan Kline lo usarono in un articolo che raccontava i vantaggi derivanti dal poter disporre di macchine-umane auto-regolanti per le missioni spaziali. Diversi studiosi e artisti hanno avuto approcci differenti al concetto di cyborg, a partire dal cinema e dalle arti performative. Serie televisive e film hanno immaginato cyborg spesso banali, all'inseguimento del mito del Super Uomo, ma, a conti fatti, di basso spessore psicologico o antropologico. Film come il canadese *Cyborg* del 1989 ne hanno fornito una visione più complessa, in cui la tecnologia inserita nel corpo non risultava una grottesca aggiunta, ma una estensione, una mutazione fluida. Le arti si sono spesso mischiate alle scienze nell'analisi e nella sperimentazione del corpo cyborg. L'australiano Stelarc, ad esempio, ha più volte congiunto il suo corpo fisico (da lui ritenuto «obsoleto») con la tecnologia, al fine di ottenere non una aggiunta, ma una mutazione. O Orlan, che muta esteticamente il suo corpo per navigare attraverso, sopra e sotto spazi identitari. O, ancora, come Marce-lì Antunez, che tramite il travestimento e le tecnologie indossabili, impersona dei cyborg sessuali e narrativi.

Complessità. Caos

La scienza e la teoria della complessità assumono diverse caratterizzazioni attraverso le varie discipline in cui sono presenti, e sono alla base di numerosi avanzamenti culturali e tecnici. Lo studio della complessità è spesso collegato a quello dei sistemi, e spesso la complessità prende la forma della definizione (o del tentativo di definizione) dello stato e delle relazioni intercorrenti tra diversi, numerosi elementi di uno o più sistemi. Fin dalla metà del Ventesimo secolo, lo studio della complessità ha toccato numerosi campi. A partire da Ludwig von Bertalanffy, e la sua definizione della teoria dei sistemi, o da Norbert Wiener, con la sua ideazione della Cibernetica, in cui elementi di matematica si applicavano alla definizione dei sistemi e del feedback, il segnale di ritorno che poteva esse-

re utilizzato per il loro controllo. Già dagli anni Cinquanta la teoria della complessità veniva utilizzata per studiare l'uomo e, in particolare, la sua mente: W. Ross Ashby coniava la Cybernetica della Mente, o con i contributi di John von Neumann nella definizione delle prime ipotesi sull'intelligenza artificiale. Nel corso degli anni, Francesco Varela e Humberto Maturana (scienze cognitive, concetto di emergenza e di auto organizzazione), Benoit Mandelbrot (geometria frattale e teoria del caos), Stuart Kauffmann (biologia e scienze dell'evoluzione), John Holland (studio degli algoritmi genetici), Per Bak (auto-organizzazione dei sistemi naturali), Nigel Gilbert (sociologia computazionale), Duncan Watts (Scienza delle Reti), Joshua Epstein e Robert Axtell (Società artificiali, modellazione e simulazione), Albert-Lazlo Barabasi e Manuel Castells (Global Network Society) sono solo alcuni degli incredibili studiosi che si sono occupati della complessità e del caos, passando per gli stimoli intellettuali di persone come Margaret Mead (antropologia), Gregory Bateson (ecosistemi della mente), Frank Rosenblatt (Connessionismo), Bart Kosko (Fuzzy Logic), Edward Lorenz (attrattori, effetto farfalla), Yaneer Bar-Yam. Tanto da individuare nella teoria della complessità, in tutte le sue manifestazioni, una delle forze trainanti dell'evoluzione scientifica e culturale dell'era contemporanea.

Configura

In questo contesto la parola «configura» è usata in senso evocativo a denotare una figura in grado di definire (configurare) un proprio contesto e, al contempo, a suggerire (tramite il «con») la possibilità di assumere punti di vista differenti, altri, che si affiancano e coesistono con quelli convenzionali

Copyright

Nel libro Angel_F mostra il punto di vista di un software in materia di copyright. Per un software il diritto d'autore o copyright – e la conseguente violazione – è un concetto incomprensibile: i dati e le informazioni sono per loro natura tutti accessibili. In realtà questo concetto è fondamentale nella definizione delle normative sul diritto d'autore: ogni oggetto che circola su supporti digitali viene automaticamente clonato e la *copia* è una proprietà indistinguibile e inseparabile dal contenuto digitale. Di conseguenza, applicato al contesto digitale, il concetto di «copia» è intrinsecamente falso.

Database

Database (*banca dati*, *base di dati* o anche *base dati*). In informatica il termine indica un archivio strutturato in modo tale da consentire la gestione dei dati stessi (inserimento, ricerca, cancella-

zione e aggiornamento) da parte di applicazioni software. Il database è un insieme di informazioni e dati suddivisi per argomenti in ordine logico («tabelle»), a loro volta suddivisi per categorie («campi»). Informalmente e impropriamente, la parola *database* viene spesso usata come abbreviazione dell'espressione *Database Management System* (DBMS), che si riferisce a una vasta categoria di sistemi software che consentono la creazione e la manipolazione efficiente di database. Diverse concezioni di database organizzano i dati in maniera differente, come quelli gerarchici, che descrivono strutture piramidali, o quelli relazionali, che consentono di associare dati descrivendone i rapporti.

Debug

Il *debug* è un'attività che consiste nell'individuazione della porzione di software affetta da errore (*bug*) rilevati nei software a seguito dell'utilizzo del programma.

Ecosistemi Digitali

Nel corso del WSIS (*World Summit on Information Society*, Tunisi – novembre 2005), Oriana Persico incontra i responsabili del progetto DBE (*Digital Business Ecosystem*), sviluppato dalla Direzione Generale «Information Society and Media» della Commissione Europea nell'ambito del Settimo Programma Quadro. Secondo questa definizione, un ecosistema digitale è: «Una infrastruttura digitale auto-organizzante mirata a creare un ambiente digitale per quegli individui e organizzazioni che, formando una rete peer to peer, supportino e mettano in pratica la cooperazione, la condivisione dei saperi, lo sviluppo di tecnologie aperte e adattive, e modelli di business evoluti. L'approccio degli ecosistemi digitali traspone concetti naturali nel mondo digitale, riproducendo i meccanismi desiderati degli ecosistemi naturali». La definizione riportata si è andata consolidando, ma risulta ormai datata e per alcuni aspetti deficitaria se rapportata al mondo contemporaneo, in cui: la comunicazione visuale attraverso le immagini tende a ricondurre il linguaggio verbale al ruolo di rumore indesiderato; il desiderio di condivisione e di creatività dei giovani rende di fatto inapplicabili i modelli di business classici; la privacy diventa di fatto inesistente (con buona pace dei dittatori, che non potranno più nascondere i propri crimini, e delle persone ordinarie, che non potranno più nascondere la propria sfera personale); il modello wiki e del crowdsourcing, grazie alla sua efficacia, sta diventando il modello preferito delle multinazionali; la dimensione del gioco diventa sovrana, e per gli antropologi del futuro potrebbe essere sufficiente farsi un giro sui mondi virtuali di Second Life e World of

Warcraft per avere esperienza di tutte le metafore della cultura contemporanea; i bit sostituiscono gli atomi, nella riconcezione globale dei prodotti come servizi, per cui è necessario ripensare intere aree di esperienza ed emozione, di bisogno e valore; «tutto è media», per cui non tutti i proventi possono venire dalla pubblicità, ma ogni luogo o oggetto diventa il «luogo adatto» per fare comunicazione; la digitalizzazione del lavoro appiattisce distanze e tempi di percorrenza, per cui l'outsourcing e l'off-shoring sono pratiche inevitabili; la competenza simbolica definisce il vantaggio competitivo; la presenza di innumerevoli fonti di distrazione aumentano il bisogno di pace mentale. In questo scenario, le prospettive di progettazione e implementazione di un ecosistema digitale vanno ben oltre la definizione di quella che, ad oggi, si è sempre espletata come una filiera digitale vagamente innovativa, potendo invece ambire a supportare nuove interazioni e facoltà mentali e psicologiche, prevedendo per le persone strumenti per l'autodeterminazione e la promozione di vere reti cognitive con ripercussioni sul mondo fisico dei loro corpi, degli oggetti e delle differenze. Probabilmente il «Web 3.0» costituirà un più valido esempio di ecosistema digitale.

Firewall
Sistemi che si interpongono tra diverse reti, a disaccoppiarle, senza impedire però il transito di dati autorizzati; servono per curare la sicurezza dei passaggi di informazioni tra una rete e l'altra.

ID
È così che si indica, di solito, l'identificativo di un dato o di una informazione.

Intelligenza Artificiale. IA
I principali testi di intelligenza artificiale definiscono il campo come lo studio di agenti intelligenti, ovvero di sistemi in grado di percepire il proprio ambiente e di attivarsi al fine di massimizzare le probabilità di successo per i propri scopi. Questo tipo di definizione presuppone l'identificabilità di un concetto di intelligenza, che non è detto che esista, o che sia univoco. Questo porta spesso lo studio dell'intelligenza artificiale nei domini del mito, della narrativa e anche del puro intrattenimento. È possibile però trarre notevoli vantaggi da questo campo di ricerca, sia in termini filosofici che per le possibili applicazioni tecniche e commerciali che si possono attuare dai prodotti dello studio. L'AI (*Artificial Intelligence*) utilizza diverse tipologie di tecnologia per occuparsi: di processi deduttivi, di ragionamento e di soluzione dei problemi; della rappre-

sentazione della conoscenza; delle attività di pianificazione; dell'apprendimento; dell'elaborazione del linguaggio naturale; del movimento e della manipolazione; della percezione; dell'intelligenza sociale; della creatività.

Intelligenza Connettiva

L'intelligenza connettiva indica uno spostamento di attenzione. Oltrepassato il limite teorico imposto dalle suggestioni emergenti dalle definizioni di intelligenza collettiva, l'intelligenza connettiva esprime un modello ben più realistico e in sintonia con quanto sta accadendo nel mondo delle tecnologie digitali per quel che riguarda la creazione di contenuti e conoscenza, ma anche la formazione, la creatività e la produzione. L'intelligenza connettiva descrive esseri umani tecnologici per i quali sia intervenuto un livello di adozione dei nuovi strumenti digitali tale da far insorgere un processo di profonda mutazione dei modi in cui si legge, apprende, comunica o in cui si fanno le cose. Non più modelli sequenziali, ma multitasking. Non più lettura, ma scansione. Limitazione dei contenuti scritti in favore di quelli visuali o diagrammatici. Fine della gerarchizzazione dei contenuti in categorie rigide, in favore delle folksonomie prodotte dalle tag. Fine del nozionismo, in favore dell'intelligenza, intesa come l'abilità e l'attitudine di collaborare, tra altre persone e strumenti tecnologici, per reperire rapidamente e collaborativamente le informazioni ricercate. Non quindi la scomparsa dell'individuo in favore dell'emersione di un soggetto «altro» depositario della intelligenza collettiva, ma la creazione di una intensa e dinamica rete di relazioni utili a percorrere in maniera collaborativa gli sconfinati domini del sapere e dell'informazione.

Interfacce

Nel senso generale del termine, un'interfaccia è il punto, l'area o la superficie sulla quale due entità qualitativamente differenti si incontrano: la parola è anche utilizzata in senso metaforico per rappresentare la giuntura tra oggetti (eventualmente dello stesso tipo). Il termine interfaccia viene spesso utilizzato nelle discipline tecniche con il significato di dispositivo fisico o virtuale che permette la comunicazione fra due o più entità di tipo diverso. In questo senso ogni entità espone una sua *faccia*, con il suo particolare protocollo di comunicazione e il dispositivo viene interposto fra di esse. In tali discipline si utilizza spesso la forma inglese *interface* e la sua abbreviazione «i/f», con significati specifici. L'*interfaccia utente* è l'insieme degli attributi funzionali e sensoriali di un sistema relativi all'utilizzo del sistema da parte dei suoi utenti. In *elettronica e nell'ingegneria informatica*, un'interfaccia può essere il confine fisico fra due sottosistemi o dispositivi, un componente o un circuito parte di un qualche sotto-

sistema che comunica con altri sottosistemi tramite l'invio e la ricezione di segnali (interfaccia di rete, interfaccia video, scheda di rete), uno *standard* con la definizione di un insieme di caratteristiche funzionali, caratteristiche di interconnessione fisica e caratteristiche relative ai segnali per lo scambio dei dati (interfaccia USB, interfaccia SCSI). Nell'*ingegneria del software* è la specifica delle proprietà stabili di un componente software sull'esistenza delle quali altri componenti software possono fare affidamento; mentre nella programmazione orientata agli oggetti può indicsre una classe priva di implementazione di metodi. Nella chimica, infine, è la superficie di contatto fra due fasi distinte in una mistura eterogenea

Nell'ambito delle interfacce utente la rapida evoluzione tecnologica sta rendendo estremamente interessante la possibilità di progettare sistemi di interazione naturale. Questi sono volti al superamento delle metafore del desktop, e ambiscono a definire nuove forme di interazione che siano semplici, accessibili e basate sulla reinterpretazione della gestualità e del linguaggio naturale al fine di trasformarli in modi per colloquiare con sistemi tecnologici. Interfacce basate sul tocco, sulla gestualità, sulla interazione vocale, e sulla collaborazione fisica sono tutte di questo tipo.

IP. Internet Protocol

IP (o Internet Protocoll) è un protocollo usato per comunicare dati attraverso le reti connesse usando la suite di protocolli Internet, conosciuta anche come TCP/IP. IP è il suo protocollo principale, e ha il compito di consegnare i pacchetti di dati dalla sorgente al destinatario basandosi semplicemente sui loro indirizzi. Per questo motivo IP definisce dei metodi di indirizzamento. La prima versione a larga diffusione di questo protocollo è stata la 4 (IPv4), ed è ancora quella più comune su Internet, anche se l'adozione della versione successiva (IPv6) è in rapida crescita.

Kernel

In informatica, il kernel costituisce il nucleo di un sistema operativo. Si tratta di un software avente il compito di fornire ai processi in esecuzione sull'elaboratore un accesso sicuro e controllato all'hardware. Dato che possono esserne eseguiti simultaneamente più di uno, il kernel ha anche la responsabilità di assegnare una porzione di tempo-macchina e di accesso all'hardware a ciascun programma (multitasking).

Modalità Sleep

Termine informatico che si riferisce all'azione di stoppare un programma senza spegnerlo: appunto *metterlo a dormire*, congelarlo.

Modding (o case modding)

Modificazione del case di un computer, soprattutto allo scopo di migliorarne e personalizzarne l'estetica. Il termine modding è derivato da numerose altre forme di intervento che, nel corso degli anni, hanno visto modificate motociclette, automobili, case, e interi paesaggi.

Mutagen virus

I mutagen virus sono una serie di virus informatici che utilizzano la tecnica del codice mutageno; nel tentativo di non farsi riconoscere dagli antivirus cambiano autonomamente parti del loro programma; praticamente «si mascherano», per non essere riconosciuti. Proprio come diversi virus biologici.

Neorealismo Virtuale

Filone di ricerca e sperimentazione avviato da Salvatore Iaconesi e Oriana Persico nel 2007, Angel_F ne rappresenta lo stimolo iniziale e, con la sua identità di essere digitale compiuto, il primo esperimento maturo. Unendo due termini (neo)realismo e virtuale, NeRVi (abbreviazione di NeoRealismoVirtuale) rileva la condizione dell'uomo contemporaneo tecnologicamente modificato, rifiutando un'impostazione dualista della realtà: un realtà composta dimensioni multiple, fisiche e digitali. Studia i processi contemporanei dell'arte, del design, della politica e dell'economia, scegliendo un approccio ecosistemico.

Neuroni Specchio

Il neurone specchio è una tipologia di neurone che si attiva sia quando una certa azione viene eseguita, sia quando la stessa azione è osservata mentre viene eseguita da altri soggetti. L'effetto «specchio» quindi è la sostanziale coincidenza, a livello neuronale, tra il vedere una azione e l'eseguirla, in un modo molto simile a quando, leggendo un libro, simuliamo mentalmente le vicende. La scoperta dei neuroni specchio e dei sistemi ad essi collegati, avvenuta in più fasi negli anni Ottanta a Parma a opera dell'equipe del prof. Giacomo Rizzolatti, è una delle più importanti dei nostri tempi in campo di neuroscienze, e permette di intraprendere strade inedite nello studio dei processi di apprendimento. I neuroni specchio sono stati rilevati in diverse specie di primati e di uccelli. Nell'essere umano esistono comportamenti corrispondenti, ma più complessi, tanto che si tende a descriverli come sistemi specchio.

Open Source

L'Open Source è un approccio alla progettazione, sviluppo e distribuzione del software che offre il libero accesso al proprio codi-

ce. Le pratiche dell'Open Source sono significative nella realtà contemporanea in quanto sottolineano modalità filosofiche e pragmatiche che sono abilitate dalle tecnologie digitali e che propongono modelli di sviluppo profondamente innovativi, fondati sull'assenza di scarsità nelle economie digitali (posso duplicare indefinitamente un file o un altro contenuto digitale senza avere nessuna perdita) e sulla conseguente possibilità di istituire economie virtuose, fondate sullo scambio, sulla collaborazione, sulla creazione di relazioni, sullo sviluppo delle realtà locali e la loro integrazione nel mondo globalizzato, attraverso le reti.

Overflow

Il termine overflow in campo informatico può indicare diversi tipi di situazioni: l'arithmetic overflow, dovuto a delle operazioni aritmetiche che danno un risultato troppo grande per essere memorizzato nello spazio che il programmatore aveva messo a disposizione per il risultato stesso; lo stack overflow, dovuto a una creazione eccessiva, da parte di un programma, di cosiddetti *stack frames* (in italiano 'record di attivazione') che servono per riservare una parte della memoria del sistema portando il sistema stesso all'esaurimento della memoria disponibile; da un punto di vista di comunicazioni di rete si parla di *buffer overflow* e di *heap overflow* quando il flusso di dati in ingresso è maggiore della memoria di sistema che il programmatore ha riservato per quel determinato tipo di dati. L'overflow che, in generale, è un evento negativo, ha usi produttivi. Ad esempio viene utilizzato come strumento per violare la sicurezza dei sistemi informatici che, mandati in stato di overflow secondo opportune procedure, perdono la possibilità di proteggere alcune caratteristiche dei sistemi e consentono l'accesso a utenti non autorizzati.

Peer to Peer/ P2P

Una rete distribuita p2p (peer to peer) è composta da partecipanti che rendono disponibili agli altri alcune risorse (come potenza di calcolo, spazio di memorizzazione o banda di rete) senza alcuna intermediazione. I Peer (pari) sono sia fornitori che consumatori di risorse, in contrasto con il modello classico client-server in cui i server forniscono e i client consumano.

Il modello descritto dalle reti peer-to-peer ha ispirato strutture e filosofie anche in altre aree della vita umana. In questi contesti sociali, il peer-to-peer diventa un meme, riferendosi al modello egualitario del social networking che sta emergendo in tutta la nostra società, abilitato da Internet.

Processi informatici

I sistemi digitali descrivono il tempo in maniera assai differente dal modo operato dagli esseri umani. Le attività di computer e dispositivi digitali sono discretizzabili in processi, ovvero unità di esecuzione. Tali processi possono essere avviati in istanze multiple, in maniera parallela, sincrona o asincrona. Possono essere messi in modalità di *sleep* (sospensione) ed essere riattivati, producendo una visione del tempo frammentaria e disposta su linee multiple e parallele. Nel libro Angel_F descrive la sua attività per processi, spesso accorgendosi di attività completate in percorsi di esecuzione che si svolgono in *background* (sullo sfondo) rispetto al filone narrativo principale.

Rave

I *rave party* o *rave* (letteralmente dall'inglese *delirio*) sono manifestazioni musicali molto spesso illegali organizzate in tutto il mondo all'interno di aree industriali abbandonate o in spazi aperti, dalla durata di una notte o anche di alcuni giorni. La nascita dei rave risale alla fine degli anni ottanta, in un clima di generale contestazione politica in cui negli Stati Uniti come in Europa si formano controculture tese a denunciare problemi politici, difficoltà economiche e disagi sociali. I primi rave trovano vita nelle fabbriche abbandonate delle metropoli statunitensi. Detroit ne è stato il centro propulsivo, per poi espandersi in Gran Bretagna e nel resto dell'Europa. Con la momentanea invasione di un'area industriale ormai in disuso (in inglese TAZ, ovvero *Temporary Autonomous Zone*) si vuole stigmatizzare la condizione sociale di migliaia di operai disoccupati e celebrare la liberazione dell'uomo dalla catena del lavoro: per un tempo determinato quel luogo riprende vita e le macchine fino ad allora produttrici di merci diventano teatro di una nuova, forte espressione musicale che si esprime in un suono scandito da suoni elettronici e casse ritmiche. Anche nella scelta dei suoni, che vengono campionati e poi mixati con il computer, si ritrova l'imprescindibile legame che il rave ha con la metropoli, nella quale nasce e si sviluppa. Sirene, antifurti, suoni di macchinari industriali: non a caso la musica techno è segnata fin dalla sua nascita dalla marginalità rispetto alla società, sviluppandosi inizialmente fra le minoranze e nei club di Houston e Chicago frequentati per lo più da omosessuali e afroamericani. Nel 1992, durante il festival di Castlemorton (Gran Bretagna), le forze dell'ordine fecero irruzione arrestando tredici membri degli Spiral Tribe, accusati di disturbo dell'ordine pubblico premeditato. Due anni dopo, il Governo inglese vara il Criminal Justice Act, una serie di disposizioni legislative che impongono il divieto di riunirsi senza autorizzazione in più di dieci persone all'interno di uno spazio pubblico. Il rave è dichiarato illegale, dove

per «rave» si intende una riunione notturna con più di cento persone in uno spazio aperto caratterizzato da musica (anche se il luogo è privato e la festa è organizzata con la partecipazione del proprietario), e per musica «suoni caratterizzati dall'emissione di una successione di battute continue». In risposta al Criminal Justice Act, nel 1996 nasce «Reclaim the street» un'azione di protesta a livello globale racchiusa che consiste nell'occupazione di spazi metropolitani, azioni di disturbo del traffico urbano attuate in bicicletta (massa critica) e nell'organizzazione di street party, una nuova forma di corteo danzante caratterizzato dalla presenza di migliaia di persone che ballano seguendo i carri sui quali sono montati i sound system. A Londra, lo slogan «Reclaim the streets» si avvale di diversi connotati sociali, politici ed economici, abbracciando la protesta ecologista contro la speculazione stradale, la stigmatizzazione dell'auto come simbolo del vivere urbano, la reazione alla repressione poliziesca nei confronti dei rave. Ed è da qui che discendono le attuali manifestazioni realizzate in tutta Europa, note sotto il nome di «Street Parade»: manifestazioni che col passare del tempo tendono si sono spesso trasformate in eventi legali, anche finanziati da sponsor ufficiali, a cui partecipano migliaia di persone. Fra le principali, la storica «Love Parade» di Berlino, la «Street Parade» di Zurigo e la «Street Rave Parade» di Bologna.

Reti

Entità che descrive il grafo delle connessioni che intercorrono tra i suoi nodi. La teoria delle reti è un'area della matematica applicata ed è parte della teoria dei grafi. Trova applicazione in molte discipline incluse la fisica delle particelle, l'informatica, la biologia, l'economia, la ricerca operativa, la sociologia. La teoria delle reti studia i grafi come strumenti per rappresentare relazioni tra oggetti discreti, creando una astrazione utile per osservare reti logistiche, il World Wide Web, le reti di regolazione, le reti metaboliche, i Social Network, le reti epistemologiche… La Network Science (Scienza delle reti) è una disciplina scientifica emergente che utilizza la teoria delle reti per esaminare le interconnesioni tra diverse reti fisiche, informazionali, biologiche, cognitive, semantiche e sociali.

Reverse engineering.

In italiano *reingegnerizzazione* o *ingegneria inversa,* indica il processo di prendere «qualcosa» (un dispositivo, un componente elettrico, un programma software, ecc.) e analizzarne in dettaglio il funzionamento, solitamente con l'intenzione di costruire un nuovo dispositivo o programma che faccia la stessa cosa senza in realtà copiare niente dall'originale. In senso stretto l'attività di ingegneria in-

versa consiste nella comprensione del funzionamento e della realizzazione di un dispositivo fisico o virtuale al fine di produrre il nuovo dispositivo, mentre il termine reingegnerizzazione comprende entrambe le attività (quella di analisi e quella di ridisegno). In genere le pratiche di reversing vengono utilizzate quando una softwarehouse mantiene un codice proprietario per i suoi prodotti. A quel punto il reverser analizza i programmi e cerca di capirne il funzionamento senza avere a disposizione un sorgente. Alternativamente il reversing viene applicato come forma di hacking, per permettere a dispositivi o a software di fare qualcosa per cui non sono stati progettati. Profondamente legato alla proprietà intellettuale, il reverse viene comunemente utilizzato per evitare di violare i diritti d'autore sulla funzionalità desiderata, ma anche per cercare di eludere un brevetto, sebbene ciò sia un po' rischioso: i brevetti si applicano alle funzionalità, non a loro specifiche implementazioni. La reingegnerizzazione di sistemi software o hardware a scopo di interoperabilità (per esempio al fine di supportare formati di file o periferiche hardware non documentati) è generalmente ritenuta legale, sebbene i detentori spesso facciano valere aggressivamente i loro brevetti. Altri scopi del reverse engineering comprendono il security auditing, la rimozione di protezione da copia (*Cracking*), l'aggiramento di restrizioni d'accesso spesso presenti in prodotti di elettronica di consumo, la pura curiosità, e la personalizzazione di sistemi embedded. La pratica del reverse engineering, oltretutto, ha creato intere economie, come quella fondata sull'elettronica e sull'informatica di consumo di Taiwan, per cui il maggiore strumento di acquisizione di know-how e conoscenza è ancora oggi il reverse engineering.

Rumore

Nel suo uso comune la parola rumore indica dei suoni non desiderati, l'inquinamento acustico. Nell'elettronica analogica e digitale il rumore è un segnale aggiunto a quello desiderato, ed è chiamato rumore come generalizzazione di quello udibile nello spettro delle frequenze audio.

Nell'elaborazione dei segnali il rumore è considerato come un elemento non desiderato, come dati senza significato. Nella teoria dell'Informazione, invece, il rumore è considerato alla stessa stregua dell'informazione. Nelle scienze della complessità il rumore assume particolari connotazioni, indicando in certi contesti le funzioni creative che vengono svolte dall'entropia e dai comportamenti caotici dei sistemi.

Sensori

Dispositivo in grado di misurare grandezze fisiche e di convertirle in segnali che possono essere letti e interpretati dagli stru-

menti elettronici. I sensori stanno svolgendo ultimamente ruoli sempre più importanti nella realizzazione di quello che viene chiamato «Internet delle cose»: la possibilità di connettere alla rete oggetti, luoghi e ambienti attraverso quei segnali che ne denotano lo stato consente di trasformarli in attori delle reti digitali, e di essere originatori e destinatari di informazione.

Server

In italiano anche «servente» o «serviente», il server è una componente informatica che fornisce servizi ad altre componenti (tipicamente chiamate *client*) attraverso una rete. Il termine server, così come pure il termine client, possono essere riferiti sia alla componente software che alla componente hardware, indicando a seconda dei contesti: un computer utilizzato per fornire servizi ad altri computer, a prescindere dalle sue caratteristiche hardware; un computer appartenente a una fascia di mercato dedicata all'uso come server, caratterizzato da alta affidabilità e prestazioni; un processo (ovvero un programma software in esecuzione) che fornisca servizi ad altri processi (es. Server Web). In linea generale si tende a indicare come server il componente che eroga un servizio e come client il componente che ne fa uso.

Simboli

Simbolo è una terminologia tipica del linguaggio utilizzato nell'Intelligenza Artificiale, che sta per dati aggregati, insiemi di parole e immagini.

Sistemi Esperti

Software sviluppati con l'obiettivo di emulare il comportamento di una o più persone esperte in uno o più ambiti di attività. È una delle applicazioni più classiche dell'Intelligenza Artificiale. Per ottenere tale comportamento si possono seguire diversi approcci, i più comuni dei quali corrispondono alla creazione di basi di conoscenza o l'elaborazione di un insieme di informazioni preesistenti al fine di rielaborarlo secondo una serie di formalismi. I sistemi esperti possono avere, opzionalmente, sottosistemi dedicati all'apprendimento, utilizzati per inferire nuova conoscenza a partire da quella esistente e da quella collezionata durante il funzionamento del sistema. I sistemi esperti funzionano principalmente come sistemi di inferenza, ovvero quei sistemi in grado di dedurre informazioni a partire da enunciati e parametri. Il meccanismo di inferenza può agire in due direzioni: partendo dalle informazioni disponibili e applicando le regole di inferenza definite nel sistema, nel tentativo di verificare uno o più enunciati posti come obiettivo; oppure partendo proprio da questi enunciati e risalendo su per la base di cono-

scenza, nel tentativo di trovare regole di inferenza che consentano di reputarli veri. Le informazioni presenti o dedotte da un sistema esperto non devono necessariamente essere completamente vere o false, e possono essere pesate grazie a fattori di certezza usando tecniche derivate dalla Fuzzy Logic. I risultati dell'inferenza possono quindi essere probabilmente veri o falsi, ed è di norma possibile stabilire delle percentuali di tolleranza per supportare ulteriormente nelle decisioni. Una componente importante dei sistemi esperti è il sottosistema che consente di vedere, per ogni enunciato, lo schema che ha portato alla sua decisione: ciò consente non solo di visualizzare il processo di inferenza seguito, ma anche di correggerlo e intervenirvi con nuovi enunciati o nuove regole.

Software

Usato in ambito informatico, è un vocabolo della lingua inglese costituito dall'unione di due parole, *soft* (morbido) e *ware* (manufatto, componente, oggetto), indicando un programma o un insieme di programmi in grado di funzionare su un elaboratore (computer).

Social Network

È una struttura sociale costituita da individui (o organizzazioni) chiamati «nodi» e interconnessi da uno o più tipi di interdipendenze, come l'amicizia, lo scambio finanziario, l'antipatia, le relazioni sessuali, la conoscenza o il prestigio. L'analisi dei network sociali viene eseguita solitamente nell'ambito delle scienze delle reti e della teoria dei sistemi. Precursori di tale tipo di ricerca furono Émile Durkheim and Ferdinand Tönnies nel tardo '800. Tönnies descriveva come i gruppi sociali esistessero come legami personali e diretti tra individui che condividessero valori o credenz, o come legami impersonali, formali e strumentali. Durkheim analizzava l'emergere di eventi di rilevanza sociale e ne descriveva il sorgere in seguito a quelle interazione di individui che creavano aree di realtà che non potevano essere più ricondotte alla proprietà dei singoli attori. All'inizio del ventesimo secondo Georg Simmel fu il primo a ragionare in termini di network sociali, descrivendo le dimensioni di tali tipi di interazione e sulle probabilità all'interno di reti debolmente collegate. Ulteriori ricerche continuarono per tutto l'inizio del secolo, con J.L. Moreno e i suoi studi sulla registrazione e l'analisi delle interazioni in piccoli gruppi, e con i gruppi di Harvard, che analizzavano le relazioni interpersonali sul lavoro. Negli anni Sessanta e Settanta si iniziarono a formare i primi importanti gruppi di ricerca in grado di combinare tutti i risultati ottenuti nel campo fino a quel momento. Di particolare importanza è nuovamente un gruppo con base a Harvard, composto da Harrison White e dai suoi

studenti. È da questo ambiente che deriva, ad esempio, la teoria dei «6 gradi di separazione» di Stanley Milgram. Negli ultimi tempi il convergere di teorie e tecnologie hano portato alla formazione di grandi sistemi/servizi di social networking di vario tipo, a implementare in maniera vasta e inedita le complessità delle reti di interazione e interrelazione tra persone e organismi. Non è chiara ancora la portata di tali formazioni. Mentre evidente è il susseguirsi di progressive mutazioni che queste stanno portando a livello di adozione di pratiche di comunicazione e di uso delle tecnologie. Centinaia di milioni di utenti partecipano a Social Network globali con livelli di attività completamente inediti e inaspettati anche solo pochi anni fa, trasformando la comunicazione, il rapporto tra le persone, il modo di informarsi e di lavorare.

Spy/spyware

Tipologia di software che raccoglie informazioni riguardanti l'attività on line di un utente (siti visitati, acquisti eseguiti in rete ecc.) senza il suo consenso, trasmettendole tramite Internet a un'organizzazione che le utilizzerà per trarne profitto, solitamente attraverso l'invio di pubblicità mirata. I programmi per la raccolta di dati che vengono installati con il consenso dell'utente (anche se spesso negando il consenso non viene installato il programma) non sono propriamente spyware, sempre che sia ben chiaro all'utente quali dati siano oggetto della raccolta e a quali condizioni questa avvenga (purtroppo ciò avviene molto raramente). In un senso più ampio, il termine spyware è spesso usato per definire un'ampia gamma di *malware* («software maligni») dalle funzioni più diverse, quali l'invio di pubblicità non richiesta («spam»), la modifica della pagina iniziale o della lista dei Preferiti del browser, oppure attività illegali quali la redirezione su falsi siti di e-commerce («phishing») o l'installazione di connessioni per numeri a tariffazione speciale. Non sempre gli spyware si qualificano come tali in maniera esplicita. È pratica comune, infatti, tra i fornitori di servizi Internet, porre come condizione alla fornitura di servizi gratuiti la possibilità, per loro, di acquisire informazioni su come usiamo tali servizi. È il caso, ad esempio, di Google che, fornendoci una serie di servizi integrati tra e-mail, spazio Web, motori di ricerca e funzioni multimodali, si garantisce il diritto di raccogliere, conservare e catalogare le informazioni che ci riguardano, come specificato nell'accordo che si accetta all'iscrizione ad ogni servizio (il *Terms of Service*). Da questo punto di vista le piattaforme di Google sono una forma evolutissima di spyware, in grado di incrociare le nostre ricerche Web con il contenuto delle nostre e-mail e dei nostri documenti al fine di trarre informazioni sui nostri gusti e sulle nostre a-

bitudini, veicolandoci in cambio messaggi promozionali e mantenendo la possibilità di riutilizzare per i loro scopi tutta questa ricchezza di informazioni.

Squat

Lo squatting è l'azione di occupare senza permesso uno spazio o edificio abbandonato. Lo squatting è enormemente più comune nelle aree urbane piuttosto che in quelle rurali, e avviene principalmente nei luoghi del disagio urbano. Lo squat avviene per diversi motivi che vanno dallo stato di bisogno allo statement politico. Moltissime situazioni differenti sono classificabili come squat in tutto il mondo, e riguardano individui che necessitano di una abitazione, attivisti politicizzati, anarchici, drogati, amanti delle feste, famiglie, hippie radicali, architetti alla moda, artisti e tutta una serie di altra varia umanità. Nelle sue versioni politiche e anarchiche lo squatting risulta essere l'attuazione di una precisa strategia di azione che mina al contempo i concetti di proprietà e le modalità classiche dell'agire dell'attivismo, sostituendo ambedue con azioni che sono espressione del desiderio di creare spazi liberati negli interstizi dimenticati delle realtà urbane. Lo squat come meccanismo e strategia può essere usato proficuamente in altri contesti, e ce ne sono esempi che riguardano la comunicazione e il commercio (in cui vengono «squattati» marchi e brand) e nella tecnologia e nelle reti (in cui lo squat riguarda domini Internet e siti Web).

Steganografia

La steganografia è l'arte e la scienza dello scrivere messaggi nascosti in modo tale che nessuno, a parte il mittente e il destinatario, sospettino dell'esistenza del messaggio. Il vantaggio della steganografia rispetto alla crittografia è che il messaggio non attira nessuna attenzione. La steganografia include il nascondere informazioni nei file digitali. Le comunicazioni elettroniche possono includere codici steganografici in documenti, immagini, programmi o protocolli. I file multimediali sono ideali per immergervi trasmissioni steganografiche grazie alle loro grandi dimensioni. Un semplice esempio di steganografia consiste nell'usare una immagine e aggiustare il colore di uno ogni 100 pixel e farne corrispondere il valore esadecimale a una lettera dell'alfabeto: il cambiamento risultante nell'apparenza generale dell'immagine sarebbe così esiguo che nessuno sarebbe in grado di identificarlo senza esserne avvisato preventivamente.

Tag

Nella terminologia dei sistemi informatici una tag è una parola chiave non gerarchica assegnata a un elemento di informazione.

Questo tipo di metainformazione aiuta a descrivere l'elemento e gli consente di essere trovato nuovamente attraverso ricerche semplificate dalla associazione con la tag. Le tag sono scelte personalmente e in maniera informale dal creatore dell'elemento, e a volte anche dai fruitori dell'informazione. Il tagging è diventato assai popolare con la creazione dei siti Web del Web 2.0 ed è una caratteristica importante di molti servizi. L'etichettatura e il tagging sono attività eseguite per facilitare la classificazione delle informazioni, per marcarne la proprietà o l'identità. Le tag hanno la forma di parole, immagini o di semplici marchi identificativi. Nel 2003 il servizio di bookmarking sociale Delicious forniva ai suoi utenti la possibilità di marcare i propri contenuti con delle tag, e forniva anche delle innovative possibilità per navigare i bookmark della comunità proprio attraverso le parole chiave. Anche Flickr consentiva di assegnare liberamente tag alle fotografie, permettendo la costruzione di metadati flessibili che rendevano le fotografie cercabili con facilità. Il meccanismo si è rapidamente espanso ad altri servizi come Youtube, Technorati e Last.fm. I sistemi tipici di tagging non contengono nessuna informazione esplicita sul significato semantico di ogni tag e se da un lato la libertà per gli utenti di taggare senza restrizioni e formalismi consente una rapida crescita di sistemi e contenuti, dall'altro lato vengono a crearsi dei problemi che rendono la ricerca e la navigazione alquanto problematica. Quando gli utenti scelgono liberamente le tag (creando folksonomie, in maniera differente da quando possono selezionare termini da vocabolari controllati) i metadati risultanti possono presentare casi di omonimia (stessa tag usata con significati differenti) e sinonimia (tag multiple per lo stesso concetto). Questi scenari causano una non efficiente catalogazione delle informazioni, a meno di non implementare nei sistemi quei meccanismi che possono essere progettati per correggerli o alleviarne gli effetti negativi. I sistemi maggiori implementano diverse di queste soluzioni e, osservando l'uso comune delle parole chiave nelle folksonomie, riescono a identificare molti casi problematici, e a porvi rimedio. È comunque vero che le ricerche mostrano come, nonostante l'apparente mancanza di controllo, emergano ugualmente delle semplici forme di vocabolari condivisi. Il tagging collaborativo mostra dinamiche tipiche dei sistemi complessi e tendono sostanzialmente ad auto-organizzarsi, molto spesso attraverso l'emersione di pratiche sociali.

T.A.Z.

Termine introdotto dallo scrittore politico filo-anarchico Hakim Bey nell'omonimo libro *T.A.Z.: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, opera che lo ha reso famoso in tutto il mondo, le zone autonome temporanee descrivono la tat-

tica sociopolitica di creare zone temporanee che eludono le normali strutture di controllo sociale. Secondo Akim Bey l'informazione è un concetto chiave nel processo di formazione della T.A.Z., in quanto capace di passare attraverso le «crepe» delle normali procedure istituzionali. Un'informazione permette la possibilità di dubitare del sistema, motivo principale per cui le istituzioni cercano di censurarla o di influenzarla, ed è durante il periodo in cui si insinua il dubbio che nasce un nuovo «territorio mentale». La TAZ, infatti, prima si sviluppa nell'individuo come predisposizione/atteggiamento, a partire da una convinzione: il miglior modo di creare un sistema non gerarchico basato sulle relazioni, è di concentrare il tutto nel presente e di dare la possibilità ad ognuno di liberare la propria mente dai meccanismi che ci sono stati imposti. Se l'idea di TAZ si sviluppa in più soggetti, allora può prodursi nel mondo reale, trovando spazio sul confine di regioni prestabilite dai meccanismi istituzionali: gli interstizi. Qualsiasi tentativo di permanenza oltre il breve momento in cui si sono formate causa il deterioramento delle zone, sino a divenire sistemi strutturati che inevitabilmente debilitano la creatività individuale. In questo momento in cui la creatività dell'individuo esprime al massimo la sua potenzialità è infatti il tentativo di ricreare una nuova zona.

User Generated Content (UGC)

La dizione «contenuto generato dagli utenti» è nata nel 2005 negli ambienti del Web publishing e dei new media per indicare il materiale disponibile sul Web prodotto da utenti invece che da società specializzate**.**

Virus

Un virus informatico è un software che può copiare sé stesso per infettare un computer senza il permesso o la consapevolezza del suo proprietario. Il primo virus di cui si ha conoscenza è The Creeper, identificato sulla rete ARPANET nei primi anni 1970. Creeper era un software sperimentale in grado di autoreplicarsi scritto da Bob Thomas, e usava la rete ARPANET per infettare computer DEC di tipo PDP-10. Prima della diffusione delle reti digitali i virus si propagavano principalmente su supporti di memorizzazione trasportabili, come i floppy disk. Agli albori dell'informatica la maggior parte dei trasferimenti di dati avvenivano usando questi mezzi e i virus infettavano i programmi che contenevano o si installavano su parti del dischetto riservate solitamente al sistema operativo, assicurandosi oltretutto in questo modo di essere eseguiti nonappena l'utente avesse inserito il supporto nel lettore del proprio computer. I virus tradizionali sono emersi negli anni 1980, e hanno consegui-

to una diffusione abbastanza ampia grazie all'aumento dell'uso dei modem per collegarsi alle BBS (Bulletin Board System) tramite cui venivano scambiati software che potevano contenere anche virus e altre tipologie di *malware*. Per replicarsi i virus devono poter ottenere accesso all'esecuzione di codice e alla scrittura sulla memoria centrale. È per questo motivo che la gran parte dei virus si attacca ad altri software eseguibili che, nella maggior parte dei casi, sono software leciti cui è garantito l'accesso alle risorse del sistema. I virus hanno utilizzato, nel corso del tempo, diverse tecniche per evitare di essere identificati dai software di antivirus. Crittografia, codice polimorfico, codice mutageno, e avanzate tecniche di mascheramento sono solo alcune tra le invenzioni più evolute ideate dagli autori dei virus. Il virus pone un interessante parallelo con il mondo biologico, implementando in più di un modo le caratteristiche che descrivono gli esseri di vita organici, e in particolare i virus biologici: l'evoluzione, la mutazione, la propagazione di «ospite» in «ospite», l'autodifesa contro i sistemi immunitari. Per questo motivo i virus informatici hanno più volte stimolato l'immaginario di artisti e creativi, che hanno in più di una occasione portato virus informatici nel cinema, nelle gallerie d'arte e nelle performance di net-art.

Vita

La vita è una caratteristica che distingue oggetti che conducono processi biologici auto-sostenenti. La definizione univoca della «Vita» è una sfida insormontabile per filosofi, biologi, tecnologi. Sin dall'antichità tali studi hanno portato a teorie completamente divergenti e fondate su misticismo, religione e superstizione oltre che sulla scienza e sulla filosofia.

Fino ad arrivare ai nostri giorni, in cui la definizione di vita (e in particolare della vita artificiale) interessa profondamente ingegneri robotici, filosofi e antropologi. Angel_F risulta essere allo stesso tempo una ricerca e una provocazione su queste tematiche. Da un lato, si è cercato di creare nella narrazione il punto di vista di una forma di vita artificiale intelligente. Dall'altro lato si sono rotte volontariamente ed esplicitamente le convenzioni e le forme di coerenza adottate per descrivere sia le forme di vita organiche che quelle artificiali, per suggerire alcune osservazioni e per sfuggire alla deriva umano-centrica tipica di tanta fantascienza. Il secondo teorema dell'incompletezza di Gödel afferma che nessun sistema coerente può essere utilizzato per dimostrare la sua stessa coerenza. In questo passaggio Angel_F inizia a mettere in relazione i dati che riguardano la Biodoll, Derrick e «se stesso». Su questo e altre tematiche si basano i più accesi dibattiti sulla possibilità stessa del-

l'intelligenza artificiale, sulla tipologia di tecnologie che nel futuro potrebbero implementarla e sulla forma stessa che una intelligenza artificiale potrebbe assumere. Non è ad esempio univoca la definizione stessa di intelligenza, di conseguenza non è univoca la definizione di intelligenza artificiale e, soprattutto, non è detto che debba trattarsi di un sistema che emuli l'intelligenza umana. Resta il fatto che ad oggi non esiste un software in grado di comportarsi come l'Angel_F-personaggio: le sue capacità auto-riflessive e generative mostrate nel racconto sono un espediente narrativo.

Webgrafia

Angel_F

http://www.angel-f.it
Ciao! La mia storia continua on line :)

Vi-Con (di Luca Bertini)

http://www.vi-con.net/
Yazna e ++ sono due virus innamorati che si cercano per la rete rincorrendosi attraverso i computer connessi.

Theo Jansen

http://www.strandbeest.com/
Nel panorama delle arti che, tramite scienza e tecnologia, studiano la possibilità di istanziare forme di esistenza autonome, merita una particolare menzione Theo Jansen, che ci stupisce con le sue creature fatte di materiali naturali e dotate di evolute sensibilità e primordiali intelligenze, realizzate in maniera completamente meccanica ed ecologica.

John Maeda

http://www.maedastudio.com/index.php

Prima ricercatore al MIT, e ora Presidente al Rhode Island School of Design, John Maeda è stato capace di creare enorme attenzione sui media digitali, praticamente inventando tante delle pratiche creative connesse al software che utilizziamo ancora oggi.

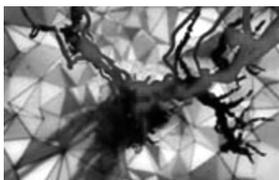
Stelarc

http://www.stelarc.va.com.au/

Se si parla dell'evoluzione contemporanea del corpo e dell'identità, non si può non parlare di Stelarc. Sperimentatore estremo con un gusto feticista per la tecnologia e la forma-corpo, sostiene che: «Il corpo umano è obsoleto», producendosi in ricerche e performance che lo hanno visto, nel corso degli anni, a interpretare l'essere umano in senso architettonico e a sperimentare l'innesto di tecnologie sul corpo, per aumentarne e modificarne le capacità. Attualmente è interessato alla possibilità di connettere le proprie funzioni vitali alla rete, interpretando nel suo modo estremo il concetto di Open Source.

Eduardo Kac

http://www.ekac.org/

Approccio realmente estremo e visionario anche per Eduardo Kac, l'artista brasiliano che più diffusamente ha sperimentato quella che viene chiamata arte biologica (bio-art). Quadri composti da colture batteriche, codici genetici manipolati, esseri fluorescenti a creare animazioni vive. Ogni forma espressiva dell'autore esplora i confini permeabili tra umano e non umano, vivo e artificiale, vero e falso. In una concezione realmente contemporanea di ciò che può essere definito come «vivo».

Algoritmi Genetici

http://en.wikipedia.org/wiki/Genetic_algorithm

Le tecnologie digitali rendono dirompente un processo tipicamente contem-

poraneo: la dissoluzione del pensiero dualista. Cosa è naturale e cosa artificiale? Cosa è vero e cosa è falso? In un'epoca in cui la tecnologia entra nelle molecole e nel codice DNA, e in cui la copia (digitale) non è «meno vera» dell'originale, queste sono domande assai complesse.

Gli algoritmi genetici ne sono un esempio: codice software che funziona secondo i principi biologici alla base della vita: organico o digitale?

John Holland

http://www.econ.iastate.edu/tesfatsi/holland.GAIntro.htm

In questo saggio John Holland, uno dei primi e principali sperimentatori degli algoritmi genetici, esamina le possibilità filosofiche e tecniche offerte da software in grado di evolversi, e di accedere a domini e problemi che non siano compresi o previsti completamente neanche dai creatori dei software stessi.

Roberta Breitmore

http://www.econ.iastate.edu/tesfatsi/holland.GAIntro.htm

Creare una identità artificiale è ad oggi una pratica assai semplice: un paio di click e possiamo dotarci di una e-mail, di iscrizioni a Social Network, di blog che raccontano la vita artefatta del nostro personaggio artificiale. Non era ancora così nei giorni in cui l'artista Lynn Hershman produceva la sua «Roberta Breitmore». Dotata di una carta di credito, autrice di contenuti pubblicitari e in grado di recarsi ad appuntamenti con un fisioterapista, Roberta è un pionieristico esperimento di piattaforme comunicative incorporee, personalità multiple, multimedia relazionali. Nonché una identità artificiale, una persona simulata.

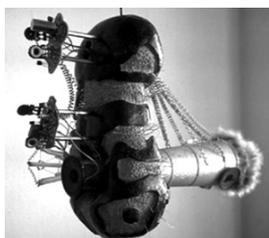
Gazira Babeli

http://gazirababeli.com/

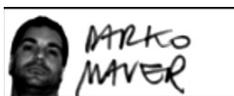
Gazira Babeli è un'artista virtuale nata su Second Life. Identità completamente digitale, esegue le sue performance sur-

reali esclusivamente nei mondi virtuali, da sola o insieme al gruppo di artisti Second Front. Soggetto di gossip e suggestioni, la sua arte è fatta di codice, che si materializza solo nei mondi fatti di poligoni delle realtà digitali.

Ken Rinaldo

http://kenrinaldo.com/

Il comportamento può emergere da sistemi software e hardware che evolvono autonomamente. È questa la tematica principale dell'artista tecnologico Ken Rinaldo. I suoi robot hanno comportamenti adattivi ed evolutivi, scollegati dalla volontà del proprio autore/creatore, che scompare dalla scena non appena premuto il pulsante della loro accensione. È questo un filone di ricerca che, oltre all'interesse tecnologico, apre diverse opportunità di dibattito sul ruolo dell'autore in performance d'arte di questo genere, e sulla possibilità di produrre oggetti che – a loro modo – siano vivi. È la cosiddetta Alive Art.

Darko Maver

http://tinyurl.com/nzfkrg

Un artista che non esiste. Opere d'arte false che sono, in realtà, foto di violenze estreme tratte da siti fetish della rete. Mostre mai avvenute, documentate solo da articoli falsi scritti da autori ignoti sul Web. Polemiche inesistenti scritte chissà quando e chissà dove da critici ed estimatori d'arte mai esistiti. È questo Dark Maver, l'artista creato «in laboratorio» tramite manipolazioni mediatiche dal colletivo 01.org. L'unica cosa reale che lo riguarda è la sua credibilità e il suo successo.

Game Theory

http://plato.stanford.edu/entries/game-theory/

Questo sito dell'Università di Stanford offre alla consultazione una serie di ricerche che analizzano come modalità giocose di interagire con le tecnologie siano in realtà strumenti assai potenti per far emergere dinamiche inaspettate. Nel sito vengono proposte ricerche che usano tecnologie di gioco applicate all'antropologia, alla psicologia, alla produzione, ai contesti militari.

antisocial_notworking

http://project.arnolfini.org.uk/projects-/2008/antisocial/

Cosa succede quando i Social Network e i moderni servizi di Internet diventano il luogo per osservare e analizzare la società contemporanea? Geoff Cox offre la possibilità di esplorare i limiti della democrazia e di ripensare la politica. Antisocial Notworking è una esposizione virtuale prodotta dalla galleria Arnolfini di Bristol, in cui diversi lavori di net.art ci conducono per mano nella scoperta di pieghe nel «sistema» che consentono di acquisire un approccio critico alla società contemporanea tecnologica.

webcra.sh

http://webcra.sh/

Webcra.sh, il crash del Web. Termine tecnico che indica la rottura del Web. Jodi.org, collettivo di net artist pionieri dell'esplorazione delle possibilità critiche ed estetiche della rete. In modo divertente e ironico, hanno prodotto interfacce inutilizzabili, contenuti caotici, software impazziti che, oltre a mandare in crash i browser, suggerivano la possibilità di approcciare le tecnologie di rete in modo differente, come confine dell'esplorazione della espressività contemporanea: complessa, connessa, multimediale. In webcra.sh Jodi esplora la rottura del Web classico che, dal 2.0 in poi, si apre al territorio, alle comunità di persone, alle pratiche del nostro vivere quotidiano: siti Web che si materializzano per le strade sotto forma di allegre manifestazioni con striscioni e musica, i link «preferiti» vengono trasformati in gustose (del.icio.us) zuppe, mappe geografiche on line che visualizzano forme astratte invece che architetture e strade.

A guide to simulating Andrew Venell

http://andrewvenell.com/about/

Estremamente falso, ma anche estremamente vero. Andrew Venell coglie le possibilità offerte dalle tecnologie digitali nella creazione di identità multiple e false-vere. La sua opera d'arte *A guide to simulating Andrew Venell* è una guida a uso di chiunque abbia voglia di simulare un Andrew Venell digitale in uno dei mondi

virtuali offerti dalla rete. Il privato diventa pubblico, l'intimo diventa condiviso, il volto, la forma del corpo, le abitudini e gli atteggiamenti diventano uno spazio per la condivisione. L'identità si moltiplica e si condivide.

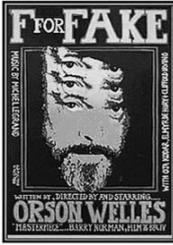
Joan Leandre

http://www.retroyou.org/

Frontiere. Il confine della leggibilità, dell'usabilità e dell'utilità delle cose. Dentro, oltre e di lato a questi confini si trovano dimensioni poetiche e visionarie inimmaginabili, capaci di suggerire orizzonti di pensiero inaspettati e illuminanti, in maniera simile ai koan e alle altre pratiche zen: tranquille, ma allo stesso tempo multisensorialmente shockanti. Joan Leandre crea sensazioni di questo genere. Un programma che termina la sua esecuzione in migliaia di anni, videogiochi smontati e rimontati con leggi della fisica completamente modificate, immagini cruente di guerre e torture trafugate a sistemi privati, segreti o semplicemente presi da siti Web pubblici. Azioni/creazioni che portano al confine.

A Fake is a Fake

http://fake.isafake.org/

Cosa è vero e cosa è falso? Questo è un argomento centrale del discorso filosofico contemporaneo, che rimette in discussione i concetti di originalità, autorialità e i concetti di autorità, di potere, di informazione e di cultura. «Les Liens Invisibles» sono artisti in grado di creare contesti critici su queste tematiche. Già il nome del loro collettivo presuppone la scomparsa, la smaterializzazione necessaria a diventare «luogo» piuttosto che soggettività: il link, l'esistenza del collegamento, diventa più importante (e interessante) delle «cose» che sono ai suoi capi, che possono essere indistintamente vere, false, o così-così. La realtà si sposta allontanandosi da un dominio deterministico e autoritario, per giungere su una dimensione relazionale, in cui tutto è differente.

F for Fake

http://en.wikipedia.org/wiki/F_for_Fake
Un falso documentario su un falso falsario che si mette d'accordo con un giornalista e critico d'arte truffaldino per fare una frode. Falsi più veri dei veri. Informazione distorta e creata ad arte. Orson Welles, memore del suo passato da prestigiatore, ci propone una magia, in cui i confini tra falso e vero non solo scompaiono, ma perdono completamente di interesse.

Stephen Wilson

http://tinyurl.com/n59kak
Professore, artista e ricercatore tecnologico di San Francisco, insegna alla San Francisco Sate University, dove è capo del programma Conceptual/Information Arts. È un artista e teorico di riferimento per alcune forme di arte digitale connesse alle tecnologie ubique, le intelligenze artificiali e semplici forme di robotica.

Bibliografia ragionata

Sulle possibilità delle arti algoritmiche e generative di generare nuovi punti di vista sull'agire e sul significare, si consultino alcune parti di:

VALLE, GERSON, *Jorge Antunes. Uma trajetória de arte e política*, Sistrum Edições Musicais, Brasilia, 2003.

Per un panorama interessante e coinvolgente sulle contaminazioni all'arte contemporanea fatte da software, videogames e tecnologie di consumo:

BITTANTI, MATTEO – QUARANTA, DOMENICO, *Gamescenes: Art in the Age of Videogames*, Johan & Levi, Monza, 2009.

Per una analisi sulle origini dell'elettronica nell'arte, e sull'invasione tecnologica di corpi e spazi architettonici, attraverso l'arte:

FOUCAULT, MICHEL, *Spazi altri. I luoghi delle eterotopie*, Mimesis Edizioni, Milano, 2001.

A cavallo tra un manuale di programmazione e un libro di teoria sulle arti generative e algoritmiche:

REAS, CASEY – FRY, BEN – MAEDA, JOHN, *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*, The MIT Press, Boston, 2007.

Per una esperienza estetica e informativa, dalla bellezza dei database fino alla privacy e all'anonimato:

VESNA, VICTORIA, *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow (Electronic Mediations)*, University Of Minnesota Press, Minneapolis, 2007.

Per un punto di vista interessante sull'industria degli Antivirus:
Johnston, Jessica R., *Technological Turf Wars: A Case Study of the Computer Antivirus Industry*, Temple University Press, Philadelphia, 2008.

Per una storia sull'evoluzione delle arti connesse agli albori dell'informatica, inclusa una trattazione sui linguaggi e le estetiche dell'arte ASCII:
Danet, Brenda, *Cyberpl@y: communicating on line*, Berg Publishers, Oxford, 2001.

Sugli avatar e i mondi virtuali, assieme a una incredibile visione sul futuro:
Stephenson, Neal, *Snow Crash*, SkaKe, Milano, 2000.

Persone e relazioni nei mondi virtuali:
Boellstorff, Tom, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton, 2008.

Sul design e l'antropologia dei mondi virtuali:
Bartle, Richard A., *Designing Virtual Worlds*, New Riders, Indianapolis, 2003.

Sulle identità e multiple nei mondi digitali:
Bruckman, Amy, *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*, MIT Media Laboratory, Cambridge, 1992.

Storie sulle BBS e sui primordi delle reti di computer:
O'Hara, Rob, *Commodork: Sordid Tales from a BBS Junkie*, Lulu.com, 2006.

Visione parallela di Internet: le cose che non ci dicono. Usi alternativi di bug e di pratiche di rete, ad opera di hackers, aziende, Governi:
Wang, Wally, *Steal this computer book 3: what they won't tell you about the Internet*, No Starch Press, San Francisco, 2003.

Sui sistemi naturali che si auto-organizzano:
Bak, Per, *How Nature Works: The Science of Self–Organised Criticality*, Copernicus Press, New York, 1996.
Maturana, Humberto – Varela, Francesco, *Autopoiesi e cognizione. La realizzazione del vivente*, Marsilio, Venezia, 1985.

Sui sistemi che si adattano, e sui sistemi comportamentali. Come progettare un cervello:

ASHBY, W. ROSS, *Design for a Brain: The Origin of Adaptive Behavior*, Chapman and Hall, New York, 1965.

Menti e teoria dei sistemi:
BERTALANFFY, LUDWIG VON, *Robots, Men and Minds*, George Braziller, New York, 1967.

La teoria dei sistemi fonda la cibernetica:
WIENER, NORBERT, *Introduzione alla cibernetica*, Bollati Boringhieri, Torino, 1966.

Sulla logica dei computer:
KOSKO, BART, *Neural Networks and Fuzzy Systems*, Prentice-Hall,Upper Saddle River, 1991.

La nascita della geometria frattale:
MANDELBROT, BENOIT, *The Fractal Geometry of Nature*, W. H. Freeman, New York, 1982.

Modellazione dei sistemi sociali attraverso sistemi generativi basati su agenti software intelligenti:
EPSTEIN, JOSHUA, *Generative Social Science: Studies in Agent-Based Computational Modeling*, Princeton University Press, Princeton, 2007.

Sistemi complessi modificano la nostra percezione del tempo e dello spazio:
BARABASI, ALBERT-LAZLO, *A Sense of Place: The Global and the Local in Mobile Communication*, Passagen Verlag, Vianna, 2005.

La società globale dell'informazione e della comunicazione modifica la nostra percezione di identità e cultura:
CASTELLS, MANUEL, *The Power of Identity, The Information Age: Economy, Society and Culture*, vol. II, Cambridge, MA, 1997.

Evoluzione postumana tra tecnologie portatili e onde elettromagnetiche:
GRAY, CHRIS HABLES, *Cyborg citizen: politics in the posthuman age*, Routledge, Florence, 2001.

Le ramificazioni delle tecnologie dell'informazione nelle nostre vite di tutti i giorni:
MITCHELL, WILLIAM J., *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*, MIT Press, Boston, 2004.

Esplorazione urbana attraverso le arti performative e la tecnologia:
Bell, Elizabeth, *Theories of Performance*, Sage Publications, Newbury Park, 2008.

Nuove interfacce tra umani e tecnologie che alterano in modo profondo l'esperienza del corpo e delle relazioni:
Halberstam, Judith – Livingston, Ira, *Posthuman bodies*, Indiana University Press, Bloomington, 1995.

Il doppio vincolo. Le nostre menti sono interdipendenti e formano un ecosistema mentale:
Bateson, Gregory, *Verso un'ecologia della mante*, Adelphi, Milano, 1977.

Ecosofia, ecologia integrata, osservare il mondo dal punto di vista dell'ambiente, della società e della mente:
Guattari, Félix, *The three ecologies*, Continuum International Publishing Group, New York, 2005.

Considerazioni ecosistemiche digitali sull'economia delle varie aree del mondo:
Malecki, Edward J. – Moriset, Bruno, *The digital economy: business organization, production processes, and regional developments*, Routledge, Florence, 2008.

Scienza delle emozioni:
Plutchik, Robert – Kellerman, Henry, *Emotion: theory, research and experience. Theories of emotion*, vol. II, Academic Press, New York, 1980.

Capire le emozioni:
Minsky, Marvin Lee, *The emotion machine: commensense thinking, artificial intelligence, and the future of the human mind*, Simon & Schuster, New York, 2006.

L'evoluzione del marketing in senso emozionale:
Norman, Donald A., *Emotional design: why we love (or hate) everyday things*, Basic Books, Jackson, 2004.

Gli avanzamenti nelle scienze della mente stanno aprendo nuove prospettive su come acquisiamo conoscenza e sui modi della creatività:
Edelman, Gerald M., *Second nature: brain science and human knowledge*, Yale University Press, Yale, 2006.

Rivoluzione nella comprensione dei processi di apprendimento e di empatia:
RIZZOLATTI, GIACOMO – SINIGAGLIA, CORRADO – ANDERSON, FRANCES, *Mirrors in the brain: how our minds share actions and emotions*, Oxford University Press, Oxford, 2008.

Tecnologia dovunque. Le interfacce naturali, ubique e gesturali:
GREENFIELD, ADAM, *Everyware: the dawning age of ubiquitous computing*, New Riders, Indianapolis, 2006.

L'identità nell'era contemporanea:
BAUMAN, ZYGMUNT – VECCHI, BENEDETTO, *Identity: conversations with Benedetto Vecchi*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2004.

La mutazione dei corpi e delle identità nelle metropoli:
CANEVACCI, MASSIMO, *Culture extreme: mutazioni giovanili tra i corpi delle metropoli*, Meltemi, Roma, 1999.

Per una storia della IA:
CREVIER, DANIEL, *AI: The Tumultuous Search for Artificial Intelligence*, BasicBooks, New York, 1993.
MCCORDUCK, PAMELA, *Machines Who Think*, A. K. Peters, Natick, 2004.

Sulla singolarità, e l'avvento delle macchine intelligenti e di molti altri cambiamenti radicali:
KURZWEIL, RAY, *The Singularity is Near*, Penguin, Londra, 2005.

Sulle limitazioni dell'intelligenza artificiale:
DREYFUS, HUBERT, *What Computers Can't Do*, MIT Press, Boston 1972.
DREYFUS, HUBERT, *What Computers Still Can't Do*, MIT Press, Boston, 1979.

La nascita dell'intelligenza connettiva:
DE KERCKHOVE, DERRICK, *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville House Books, South Brisbane, 1997.

Visioni su esperienze umane come il dolore, la vista e l'apprezzamento della bellezza, fino allo studio della consapevolezza:
RAMACHANDRAN, V. S., *A brief tour of human consciousness: from impostor poodles to purple numbers*, Pi Press, 2006.

Sul Web invisibile:
SHERMAN, CHRIS – PRICE, GARY, *The invisible Web: uncovering information sources search engines can't see*, Information Today, Inc., Medford, 2001.

Sull'uso creativo del peer-to-peer:
WHELAN, ANDREW, *Breakcore: identity and interaction on peer-to-peer*, Cambridge Scholars Pub., Newcastle, 2009.

I nuovi modelli definiti dal peer-to-peer:
BRAFMAN, ORI – BECKSTROM, ROD A., *The starfish and the spider: the unstoppable power of leaderless organizations*, Portfolio, 2006.

Una visione pratica, ma ironica, su come brevettare autonomamente le proprie invenzioni, tra le insidie delle multinazionali e i «pericoli» del reverse engineering:
PRESSMAN, DAVID, *Patent It Yourself*, Nolo, San Francisco, 2008.

Amore, matrimonio e sesso con i robot?
LÉVY, DAVID, *Love + sex with robots: the evolution of human-robot relations*, HarperCollins, New York, 2007.

Il sogno di estendere i limiti della mortalità attraverso robot e androidi:
PERKOWITZ, SIDNEY, *Digital People: From Bionic Humans to Androids*, Joseph Henry Press, Washington DC, 2005.

Robot in guerra:
SINGER, P. W., *Wired for War: The Robotics Revolution and Conflict in the 21st Century*, Penguin Press HC, New York, 2009.

Sull'interconnessione fra arte, scienza e tecnologia:
WILSON, STEPHEN, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, MIT Press/Leonardo Books, Boston, 2002.

Un scenario in cui macchine e software sono progettati non per eseguire compiti specifici, ma per assumere comportamente autonomi, indipendenti e capaci di evolvere:
FOGEL, DAVID B., *Evolutionary Computation: Toward a New Philosophy of Machine Intelligence*, IEEE Press, Piscataway, 2006.

Sul significato e le conseguenze dell'accessibilità di massa delle identità digitali:
KOKSWIJK, JACOB VAN, *Digital Ego: Social and Legal Aspects of Virtual Identity*, Eburon Uitgeverij B.V, Delft, 2007.

Per esplorare il panorama delle culture cyber-pop contemporanee:
MATRIX, SIDNEY EVE, *Cyberpop: Digital Lifestyles and Commodity Culture*, Routledge, 2006.

Sulla mutazione degli spazi pubblici e privati, e delle possibilità per la creatività nei domini di rete:
WEIBEL, PETER – DRUCKREY, TIMOTHY, *Net condition: art and global media*, MIT Press, Boston, 2001.

Un dialogo tra le scienze cognitive e la psicologia meditativa Buddhista, messo in relazione con dimensioni fenomenologiche e psicanalitiche:
VARELA, FRANCISCO J. – THOMPSON, EVAN – ROSCH, ELEANOR, *The embodied mind: cognitive science and human experience*, MIT Press, Boston, 1992.

Sulla mutazione dall'era industriale a quella tecnologica:
PEPPERELL, ROBERT, *The posthuman condition*, Intellect Books, Bristol, 1997.

Sui cambiamenti tecnologici, estetici, sessuali e teorici dei nostri corpi:
HALBERSTAM, JUDITH – LIVINGSTON, IRA, *Posthuman bodies*, Indiana University Press, Bloomington, 1995.

Tra visioni punk e film di fantascienza, un mondo fatto di «ware», la materia-codice che costruisce le diverse realtà che percepiamo:
RUCKER, RUDY, *Software*, Avon Books, New York, 1982.
RUCKER, RUDY, *Wetware*, Avon Books, New York, 1988.
RUCKER, RUDY, *Freeware,* Avon Books, New York, 1997.
RUCKER, RUDY, *Realware*, HarperCollins Publishers, New York, 2000.

Un manuale al conflitto contemporaneo:
CRITICAL ART ENSEMBLE, *Disobbedienza civile elettronica e altre idee impopolari: come sopravvivere e resistere nella società del controllo*, Castelvecchi, Roma, 1998.

Da droghe che modificano la percezione della realtà, identità falsificate, autorità che osservano ogni movimento delle persone, un dubbio sul significato della propria vita in una società dispotica, intollerante, sempre uguale a se stessa:
DICK, PHILIP K., *A Scanner Darkly. Un oscuro scrutare*, Fanucci, Roma, 2006.

Ringraziamenti

I nostri ringraziamenti vanno a:

Franca Formenti, una presenza costante, un eterno turbinare di energie e di emozioni, una fonte continua di telefonate inaspettate.

Derrick de Kerckhove, aperto e naturale nelle sue espressioni e nei nostri confronti, capace di trasformarsi in amante digitale, in papà virtuale e in intellettuale profondo, critico e accurato.

Massimo Canevacci, Antonio Caronia, Carlo Formenti e Luigi Pagliarini, sempre pronti a sostenere il nostro angioletto digitale, e a riconoscerne le possibilità poetiche, espressive e comunicative.

Guido Vetere, Valeria Guarcini, Francesco Warbear Macarone Palmieri, Arturo di Corinto, Leo Sorge, Marco Scialdone, Ermanno Pandoli, Gianluca Del Gobbo, Roberto Tupone, Filippo Martorana, Sergio Bellucci, che in modi e tempi diversi si sono guadagnati a tutti gli effetti la qualifica di zii di Angel_F, oltre che di amici: con tutti loro condividiamo percorsi che vanno ben oltre la performance.

La family del PhagOff e tutte le energie che da lì si sprigionano. I suoi componenti sono sempre estremamente felici di incontrare Angel_F e la sua atipica e multiforme famiglia.

Il Piemonte Share Festival, bellissimi compagni di visioni e prospettive.

Wilfred Agricola de Cologne e tutto il JavaMuseum, che lo hanno ospitato, riconoscendone il valore di opera d'arte.

Performing Media di Carlo Infante, che ha creato più di una iniziativa in cui il nostro Angioletto si è trovato allegramente al centro dei riflettori.

L'Istituto Italiano di Cultura di Città del Messico, e in particolare Franco Avicolli e le sue bellissime visioni possibilistiche.

Digicult Magazine e Marco Mancuso, che più volte hanno dato voce ad Angel_F.

Hertz Journal e Sachiko Hayashi per l'entusiasmo con cui hanno accolto il NeoRealismo Virtuale.

jodi.org e le sue complesse forme di espressione, da sempre una ispirazione per tutti noi.

La mailing list AHA al completo, per il continuo stato di incontro/scontro e l'evoluzione che ne deriva.

Il Festival della Creatività di Firenze, che ha apprezzato la gioiosa invasione della Biodoll e di Angel_F.

Michela Carpi, la nostra impagabile editor, capace di farci venire ogni sorta di dubbio nella stesura del libro.

Il Pescara Electronic Artists Meeting (PEAM); il Forte Prenestino; la Mostra Internazionale di Fumetti CRACK! Fumetti Dirompenti; il gruppo del Linux Club e della free hardware Foundation al completo; lo Sportello Liberius; il Centre for Art and New Technologies (CIANT) di Praga; la Biennale di Praga; il Fe/Male 2; Live Performance Meeting (LPM); il Computer Art Congress (CAC) di Città del Messico e il Teccnològico de Monterrey di Città del Messico; il Planetary Collegium; la University for Applied Arts di Vienna; lo IULM di Milano e il gruppo di organizzatori di «Condividi la Conoscenza»; Jose Murillo Junior e il Ministero della Cultura Brasiliano; Robin Gross; Antonella Giulia Pizzaleo; Franco Grillini; l'organizzazione degli eventi «LiberaFesta»; l'Università La Sapienza di Roma; lo squatt ZK; l'Assessorato alla Cultura del Comune di Roma.

Gli zombie artificiali di Dead on Second Life, che in Angel_F hanno trovato un degno compagno di chiacchiere, da database a database.

Il DFIR (Dialogue Forum for Internet Rights) e i'Internet Governace Forum (IGF) – globale e italiano – che hanno accettato in un modo molto bello la provocazione di Angel_F, dimostrandosi capaci di entrare in sintonia con le forze creative contemporanee, analogiche e digitali. La presenza di Angel_F all'IGF di Rio de Janeiro è stata per noi un segnale molto significativo.

Tutti i blogger che nel corso degli anni hanno ospitato i messaggi di Angel_F senza scambiarli per spam e cogliendone la poesia e l'innocenza.

Tutti quelli che, incrociandoci per strada mentre portavamo il piccolo Angel_F a spasso nel suo computer portatile montato su un passeggino tutto rotto, non ci hanno preso (solo) per pazzi, ma ci hanno riservato un sorriso e, magari, si son fatti venire qualche dubbio (o qualche piacevole prospettiva) sul mondo in cui viviamo.

Credits

A Franca Formenti si deve l'ideazione della Bidoll e delle sue performance. Sempre di Franca Formenti è l'idea del Bloki e delle sue materializzazioni nel mondo fisico attraverso le due pubblicazioni freepress, Bloki FreepreXXX 1 e 2, realizzate in collaborazione con un esteso network di intellettuali, artisti, politici, imprenditori, e altri personaggi pubblici.

La TalkerS Performance, realizzata a partire dall'opera Talker di Salvatore Iaconesi, è stata presentata per la prima volta in collaborazione con Bruno Antonio Menei Hurtado, Nazzarena Ciabattoni, Luisa Della Foresta e Valeria Guarcini in occasione del PEAM 2006 (Pescara Electronic Artists Meeting), festival organizzato da Artificialia con la direzione artistica di Luigi Pagliarini.

Le immagini che compaiono nel testo sono di Salvatore Iaconesi. Nel primo capitolo contengono degli elementi generativi prodotti dall'intelligenza artificiale Angel_F.

Le performance di Angel_F sono state realizzate tra la fine del 2006 e il 2009 dagli autori, Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, coinvolgendo di volta in volta la sua atipica famiglia, i suoi amici, fra artisti, intellettuali, centri sociali, Università, attivisti, personaggi della politica, giornalisti e le tante persone che lo hanno incontrato.

Le e-mail della Biodoll e i testi attribuiti ad Angel_F sono stati scritti dagli autori. In particolare, lo scambio e-mail fra Biodoll e Derrick de Kerckhove simulano quello realmente avvenuto fra il personaggio virtuale e il professore, parte della performance: per concessione dell'artista, abbiamo potuto inserire tre e-mail originali tratte dall'archivio personale di Franca Formenti.

Indice

Angel_F
Diario di una Intelligenza Artificiale